no.657
2002年 5/1
アミューズメント通信
MAY 1, 2002

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Yachiyo Bldg., 2-2-1, Nakazaki-Nishi, Kita-ku, Osaka,530-0015 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail) - US$ 180.00 / year.

毎月2回(1日・15日)発行 昭和56年10月17日 第3種郵便物認可 ㈱アミューズメント通信社 〒530-0015 大阪市北区中崎西2−2−1 八千代ビル ☎06(6314)0309 FAX06(6314)3821 定価400円 年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

自動車メーカーから始まった

ホープ50周年

年内に新工場への移転完了の予定

㈱ホープ（本社工場川崎市、小野良文社長）は四月初め、設立五十周年を迎えたのを記念し、同社の歴史とこれまでの製品についてまとめた冊子「ヒストリー・オブ・ホープ」を作成した。同社では「これを五十年の区切りとし、新たな出発点としたい」としている。

同社は小野良文社長の父、小野定良氏（昨年六月死去）が一九五一年、台東区上野に自動車販売修理業のホープ商会を創業、五二年四月に㈱ホープ商会を設立したもの。同十二月に日本初の軽三輪自動車「ホープスターON型」の製造販売を開始。五四年にホープ自動車㈱に改称し港区三田に移転、五七年に川崎市武蔵小杉に本社工場を新設した。

「ホープスター」は改良型が次々と製造され、軽三輪自動車の代名詞ともなった。五六年には三輪自動車では初めての二サイクルエンジン式も開発し、常に軽自動車の先駆となっていた。五八年に月産九百台に達して最盛期を迎えた。当時大手自動車メーカーも小型車市場に参入し競合が激化、さらに月産三千台以下のメーカーは大手に統合するという行政指導もあったため、業務提携により他社のエンジンを搭載した三輪と四輪を製造し行政指導をクリアしようとした。しかしそのエンジンに欠陥が見つかりすべて交換したことで赤字が増大、やむなく六五年に生産を中止した。小野創業社長は人生最大の挫折に見舞われたとしている。

しかし自動車開発意欲は衰えず、六七年にこれも日本初となる四輪駆動（4WD）の軽自動車（ジープ型）を製造したが、当時はまだ需要がなく約百台の生産で打ち切り、自動車製造から完全に撤退した。なお同4WD車は鈴木自動車がノウハウを譲り受け「スズキジムニー」として生産を引き継いでいる。

その間、遊園地からの注文で六二年にレール走行式乗物機「おとぎ列車」や大型回転乗物機など遊園施設も製造、六三年にレジャー事業部を新設し遊園施設分野に本格参入した。六九年に矢野徳蔵氏（昨年九月死去）が入社、七一年同事業部長となり、工場を絶えず稼働させるため生産を小型乗物機中心に切り替え、日本の小型乗物メーカーの大手となるまでに成長させた。

七四年四月に㈱ホープと改称。八一年四月、伊勢丹吉祥寺店の屋上に同社初のロケを開設、百貨店やSCでのロケ運営にも乗り出した。このほか子会社としてホープ食品工業㈱やホープ精機㈱、ホープ技研工業㈱を設立するなど、自動車から離れて経営の多角化を図ってきた。

また同社は五十周年記念事業として新川崎工場の建設を進め、第一期工事として土地代含む八億円をかけ、本社工場の一・五倍の広さの工場を昨年四月竣工、九月操業を開始。続いて第二期工事として新工場に隣接した第二工場を今年六月着工する。第二工場の投資額は土地代を含め三億円。敷地面積千平方メートル、建築面積四百三十五平方メートルで、延床面積八百七十平方メートルに板金、機械加工、塗装の各部門と倉庫を設置。今年中に本社機能をすべて新工場に移し、開発から製造、管理まで一貫した生産体制を整え効率化を図るとしている。

下の写真は1952年12月、日本初の軽三輪自動車「ホープスターON型」の完成発表会にて、左から2人目が小野定良創業社長、4人目は同氏の兄の篤三郎氏

ナムコ、トップ異動

高木副社長が社長昇格

5月1日付で、社内5カンパニー制に再編

高木九四郎氏

猿川昭義氏

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）は三月二十九日、トップ異動と大幅な組織変更を五月一日付で行なうことを決めた。トップ異動では、改革を主導する高木九四郎副社長が社長に昇格、猿川昭義常務が副社長に昇格することになった。中村会長兼社長は会長にとどまり、兼務する日活の社長業に力を入れる。橘正裕常務は経営戦略本部長となる。

組織変更では事業分野ごとにCT、AM、ET、P-7、WMCの五カンパニー制に再編、インキュベーションセンターを加えて、経営戦略本部は全体を管理するものに再編する。そのため経営戦略本部に六つの専門グループを置く。従来の事業部門、本部は廃止される。

〇一年三月期に上場以来初の連結最終赤字となったため、組織の見直しと戦略の再構築が急務となっていた。昨年二月、当面の再構築を決めるとともに高木専務の副社長昇格などを進めていた。

今回の異動で社長となる高木九四郎氏（たかぎ・きゅうしろう）は六六年に拓殖短大卒、六九年に中村製作所（現ナムコ）入社。九一年取締役営業統括室長、九二年常務営業部門担当などを経て、九八年に専務、〇一年四月から副社長兼経営戦略本部長。長野県出身。五十八歳。

副社長となる猿川昭義氏（さるかわ・あきよし）は六七年に拓殖大商卒、中村製作所入社。八九年販売部長、九〇年取締役、同、九一年同販売担当、九二年常務同、九九年上席執行役員販売部門担当、〇〇年常務販売事業担当となり、〇一年四月から代表権が加わった。鹿児島県出身。五十七歳。

風営法施行規則改正

「営業方法」追加

7月1日から管理者写真も

風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律（風営法）に関わる改正施行規則が三月二十五日に公布され、七月一日からすべての風俗営業について、①営業許可申請の際の申請添付書類に「営業の方法」を記載した書類が加えられ、②同様に内閣府令改正により管理者の写真二枚を新たに添付することが義務づけられた。

風俗営業の許可申請書には、営業の方法を記載した書類その他の内閣府令で定める書類を添付する必要があるが、うち「営業の方法」については従来とくに指定されていなかった。今回の施行規則改正では「別記様式第2号の2」の「その1」と「その2」が加わった。「別記様式第2号の2」「その1」はすべての風俗営業に関わるもので、営業時間、十八歳未満の者の雇用などがあるかどうかなど記載することになる。同「その2」は風俗営業の種類により三種類用意されており、「八号営業」では「その2Ⓒ」として料金、料金の表示方法、十八歳未満の者を立入禁止時間内に立ち入らせるのを防止する方法について記載するよう定めている。

営業所における管理者の写真は、他の免許写真と同様のものを二枚、申請書に添付することが義務付けられた。公安委員会では風俗営業の許可証とともに、写真を貼った「風俗営業管理者証」を交付する。写真付きの管理者証が新たに発行されることになった理由については警察庁・生活環境課はとくに説明していない。

七月一日現在すでに風俗営業の許可を得ている場合や、許可申請していて七月一日以後に許可を得る場合は、三ヵ月以内に管理者の写真二枚を提出しなければならないと経過措置で定めている。

【2めんに様式を掲載】

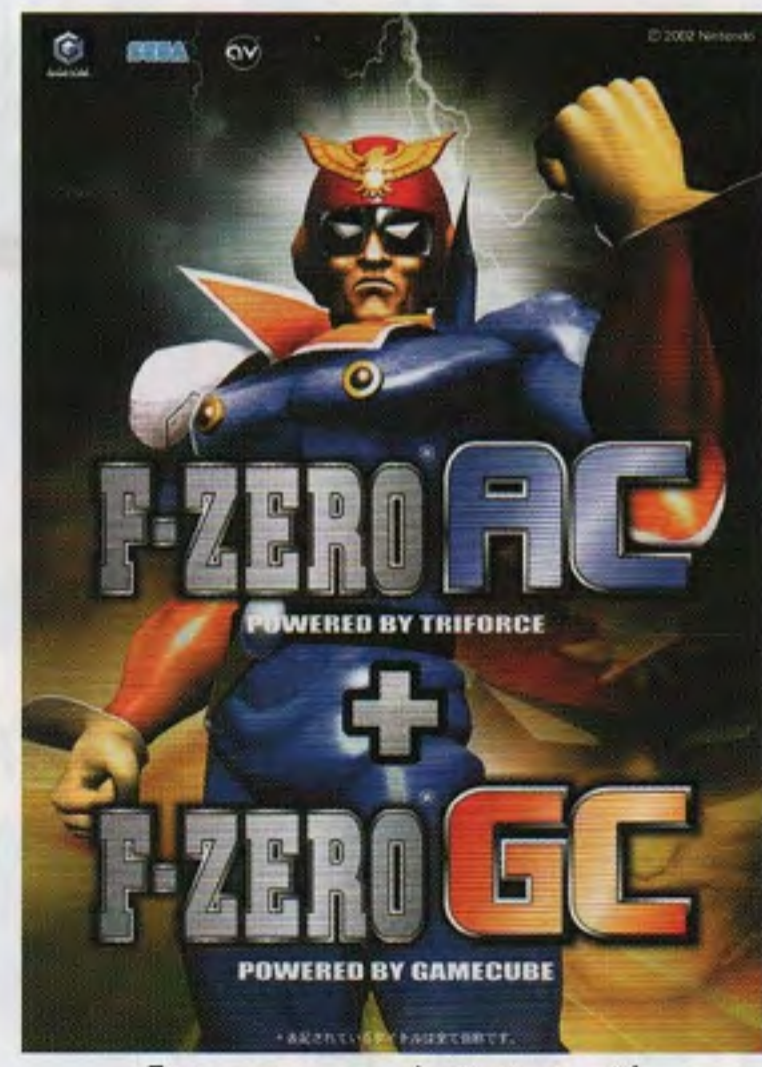
「F-Zero」のイメージ

セガ社と任天堂

ソフト共同開発

年末に業務用と家庭用

㈱セガ（本社東京、佐藤秀樹社長）と任天堂㈱（本社京都、山内溥社長）は三月二十八日、業務用CG基板「トライフォース」と家庭用「ゲームキューブ」（GC）向けにゲームソフト「F-Zero」を共同開発すると発表した。今年末までに出荷する予定で、業務用は「F-ZeroAC」、家庭用は「F-ZeroGC」（仮称）となる。

セガ社開発子会社のアミューズメントビジョンの企画によるもので、ゲームのデータを保存する「メモリーカード59」を使うことにより、業務用と家庭用との間で連けいできるという大きな特徴がある。「F-Zero」のゲーム自体はアミューズメントビジョンが手がけ、セガ社と任天堂が監修。業務用はセガ社から、家庭用は任天堂から出荷されることになる。

「ネオジオワールド東京」跡を

山崎屋が超大型ロケに

「東京レジャーランド・パレットタウン」

㈱山崎屋（本社金沢市、山崎健造社長）は、東京臨海副都心のパレットタウン内に大型AM施設「東京レジャーランド・パレットタウン店」を三月十二日オープンした。同店は、昨年三月閉鎖したSNK「ネオジオワールド東京ベイサイド」の撤去後に開設されたもの。

「ネオジオワールド」はSNKが三井物産から三-四階部分を借りて九九年三月オープンしたが、アルゼの子会社となったのち倒産、二年で閉鎖し、アトラクション類はすべてSNKが撤去した。三井物産では、昨年一月にSNKからロケ撤退の連絡を受けた後、数社と交渉した結果、山崎屋に運営を任せることになったとしている。なお「パレットタウン」は東京都による十年限定の事業用借地権が設定されており、残り七年間を山崎屋が運営することになる。

山崎屋は関東地区の六店を含め全国に大型ロケを二十三店展開しており、二十四店目の「パレットタウン店」は営業面積約一万三千平方㍍で同社最大規模のロケとなる。投資額は公表していないが、内装費だけで一億五千万円、機械代を含めると三億円以上になるとのこと。

「ネオジオワールド」は入場料制だったが、入場無料にした。風営対象外で二十四時間営業、年中無休。月間一億五千万円の売上げを見込んでいる。

四階建て建物の三-四階での運営で、これまでなかったエスカレーターを三井物産が新設した。一-二階は駐車場で、含まれていない。

三階はゲーム場、四階は「ネオジオボウル」の機械を引き継いだボウリング場（四十四レーン）がそれぞれ中心となっている。ゲーム機は四階にも設置されており総機械台数は四百六十台。うちTVゲーム機が百八十台、メダルゲーム機は主にパチスロなど百数台、プライズマシン五十台、シール機二十台、その他アーケード機約百台。このほかエアーアクション遊具、ビリヤード七台、卓球十三台、バッティングマシン五台、カラオケルーム三十室がある。

同ロケでは、「幅広い年齢層を対象に低価格で楽しめる総合的な屋内複合AM施設とし、休息スペースもゆったりと配置している。台場地区は深夜遊びに来る若者が多いのだが、これまで二十四時間営業の施設がなかったので、深夜の営業も期待できる」としている。社員九名（三交替制）を含む約八十名のスタッフで運営している。

写真は上下とも「東京レジャーランド・パレットタウン店」のようす

家庭用ソフト利用

6ヵ月暫定許諾

マンガ喫茶向けにCESA

家庭用ゲームソフトの業界団体が四月一日、マンガ喫茶など複合カフェでのゲームソフト利用を暫定時に認めることを決めた。㈳コンピュータエンタテインメントソフトウェア協会（CESA、上月景正会長）が発表したもので、日本複合カフェ協会（JCCA、加藤博彦会長）の加盟店に対して五月一日から十月末までの六ヵ月間、暫定的に許諾する。

JCCAは〇一年六月設立の業者団体で、今年三月現在の会員は二十三社。約三百店をカバーしている。CESAではマンガ喫茶などで家庭用ゲームソフトがメーカーの許諾なしに使用されることを問題とし、一部の警察では告訴を受け上映権侵害で摘発したこともあるほど。このためJCCAとの間で、許諾へ向けた調整が続いていた。

今回の発表は暫定的な許諾に関するもので、許諾を受けた場合に支払う使用料も小売価格の約二倍と暫定的なものになる。暫定期間終了後は両協会で、正式許諾へ移行するかどうかを協議する予定。

こうした暫定許諾に伴い、無断で家庭用ゲームソフトを使用するマンガ喫茶などに対する調査、対策を進めるため両協会で「ソフトウェア運用促進センター」を設置するとのこと。JCCAでは許諾を受けるための入会も受け付ける。

これを受け㈱ディースリー・パブリッシャー（本社東京、伊藤裕二社長）は四月二日、同社家庭用ゲームソフト約六十タイトルを、暫定許諾の対象にすると発表した。ゲームソフトメーカーによる暫定許諾の第一号で、他のメーカーも同様の手続きを進める予定。

風営許可申請の添付書類の様式（1めん参照）

別記様式第2号の2（第8条関係）

その1

営業の方法

営業所の名称

営業所の所在地

風俗営業の種別　法第2条第1項第　号の営業

営業時間	午前/午後　時　分から午前/午後　時　分まで ただし、　　の日にあつては、 午前/午後　時　分から午前/午後　時　分まで
18歳未満の者を従業者として使用すること	①する　②しない ①の場合：その者の従事する業務の内容（具体的に）
18歳未満の者の立入禁止の表示方法	
飲食物（酒類を除く。）の提供	①する　②しない ①の場合：提供する飲食物の種類及び提供の方法
酒類の提供	①する　②しない ①の場合：提供する酒類の種類、提供の方法及び20歳未満の者への酒類の提供を防止する方法
当該営業所において他の営業を兼業すること	①する　②しない ①の場合：当該兼業する営業の内容

その2(C)（法第2条第1項第8号の営業）	
料金	
料金の表示方法	
18歳未満の者を客として立ち入らせること	①する　②しない ①の場合：18歳未満の者を午後10時（法第22条第4号の規定に基づく都道府県の条例で定める年齢に満たない者については、当該条例で定める時）から翌日の日出時までの時間において客として立ち入ることを防止する方法

備考

1　その1の「提供する飲食物の種類及び提供の方法」欄には、営業において提供する飲食物（酒類を除く。）のうち主なものの種類及びその提供の方法（調理の有無、給仕の方法等）を記載すること。

2　その1の「提供する酒類の種類、提供の方法及び20歳未満の者への酒類の提供を防止する方法」欄には、営業において提供する酒類（ビール、ウイスキー、日本酒等）のうち主なものの種類、その提供の方法（調理の有無、給仕の方法等）及び20歳未満の者への酒類の提供を防止する方法を記載すること。

3　その2(A)は法第2条第1項第1号から第6号までのいずれかの営業について許可を申請する場合に、その2(B)は同項第7号の営業について許可を申請する場合に、その2(C)は同項第8号の営業について許可を申請する場合に使用すること。

4　その2(A)又はその2(C)の「料金」欄には、第25条の表の上欄に掲げる営業の種別に応じ、それぞれ同表の下欄に定める料金を記載すること。

5　その2(A)又はその2(C)の「料金の表示方法」欄には、その2(A)又はその2(C)の「料金」欄に記載した料金を表示する方法が第24条の各号のいずれに該当するかを記載すること。

6　その2(A)の「客の接待をする場合はその内容」欄には、接待の種類（談笑及びお酌、踊り、歌唱、遊戯等の別）及びこれを行う方法（特定少数の客の近くにはべり談笑の相手となる、客と一緒に歌う等）を記載すること。

7　その2(A)の「遊興の内容」欄には、遊興の種類（ダンス、ショウ、生演奏、ゲーム等）、これを行う方法（不特定多数の客に見せる、聞かせる等、カラオケ、楽器等を利用して遊興をさせる場合は、その利用方法。）を記載すること。

8　その2(B)の「遊技料金の表示方法」欄には、その2(B)の「遊技料金」欄又は「ぱちんこ屋及び令第7条に規定する営業の遊技料金」欄若しくは「その他の営業の遊技料金」欄に記載した遊技料金を表示する方法が第24条の各号のいずれに該当するかを記載すること。

9　所定の欄に記載し得ないときは、別紙に記載の上、これを添付すること。

10　用紙の大きさは、日本工業規格A4とすること。

別記様式第3号の2（第9条関係）

（表）

第　　号

風俗営業管理者証

写真

押出し スタンプ

営業所の名称

営業所の所在地

風俗営業の種類

管理者の住所

管理者の氏名

（　年　月　日生）

年　月　日

公安委員会 印

54.0

85.6

（裏）

備考	

備考　図示の長さの単位は、ミリメートルとする。

AOU、理事会

事業費を削減へ

会費値上げで説明会も

㈳全日本アミューズメント施設営業者協会連合会（AOU、入江昭造会長）は三月二十六日、事務局で第四十七回理事会を開き、〇一年度事業の進捗状況や財政基盤整備に向けての検討状況などについて報告した。

事業報告で、「ゲームの日」は十一月二十三日と毎月二十三日の二本立てにしたが、毎月の分は実施が遅れているとされた。このため〇二年度は重点キャンペーンを展開することになった。

AOUエキスポは来場者が前回より三千人減り、とくに一般入場の減少幅が大きくなったが、インターネットによる割引入場券の利用者は大幅アップしたと報告。AOUホームページへのアクセスがエキスポ開催前に急増したとされた。エキスポパーティーのチケット販売枚数は三百五十四枚で三百五十人が出席、前回より二十二人減少した。

〇一年度決算について、事業費予算は四千八百万円だが、今後の事業の継続を考慮し支出を約一千万円減らした。エキスポの特別会計と合わせた単年度収支は二千四百万円の赤字を見込んでいたが、千九百七十万円の赤字にとどまる見込みと報告された。この実績をもとに〇二年度予算は事業費を思い切って減らすことになり、政策、運営両委員会で予算案を具体的にまとめ、次回理事会（四月二十三日）で検討することになった。

財政基盤の整備については、会費値上げの試案に対する各地方協会からの意見、要望を三月末までにまとめ、それをもとに今後の方向を検討することになっている。なお試案で会費が五十万円以上になる二十八社については、AOUが直接意見を聞く必要があるとされ、四月中に説明会を開くことになった。

五月の通常総会で行なう役員改選について、業界外の理事、監事は本人に異論がなければ留任としたいとの政策委員会の意向を了承した。なお業界内の理事選任については検討されなかったが、運営委員の中から互選するという前回の方法を踏襲する方向で進めているとのこと。

エキスポ出展のための賛助会員五社が入会したと報告された。

警察庁生活環境課

勝浦敏行課長に

吉田氏は生活安全企画課長

警察庁は三月二十六日に四月一日付の人事異動を発表。吉田英法生活環境課長は生活安全企画課長に、九州管区警察局総務監察部長だった勝浦敏行氏が生活環境課長にそれぞれ就任した。

勝浦敏行氏（かつうら・としゆき）は七七年に東大法卒、警察庁に入り、九四年大阪府警防犯部長、同生活安全部長、九六年警察庁少年課長、九八年山形県警本部長、〇〇年九州管区警察局総務部長、を経て〇一年四月から九州管区警察局総務監査部長。徳島県出身。四十九歳。

ナムコ、北海道で

「WP札幌」開店

プラボ札幌と子ども広場

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）は、札幌駅前の複合商業施設「エスタ」九階に、北海道で最大規模となるAM施設「ワンダーパーク札幌」を二月十六日オープンした。

「ワンダーパーク」は大型SCのキーテナントとして展開している複合AM施設で、札幌店は十三店目となり北海道では初めての設置となる。

営業面積は三千九百六十平方㍍で、うち五四%を占める二千百五十平方㍍がAMスペース、残りはテナント四店が入っている。

AMスペースはプライズマシンやTVゲーム機などアーケードゲーム機二百五十台を設置した若者向けゲーム場「プラボ札幌」（千三百二十平方㍍）と、子ども向けゲーム機やバッテリーカー、レール走行式など乗物機を含む百台の機械を設置した「子ども広場」がある。とくに「子ども広場」はイスやテーブルなども設置された待ち合わせのスペースともなっている。

テナントはキャラグッズショップ「ゲーマーズ」（ブロッコリー運営）のほか、ペットショップ、リラクゼーションスペース、雑貨店が入っている。

ナムコは「出会い、興奮、癒しをキーワードに遊びを中心としたエンターテインメントコートとしてプロデュースした」としている。営業時間十-二十二時三十分で年中無休。テナントを含む年間の入場者百八十万人、売上額十八億円を見込んでいる。

ナムコ「プラボ札幌」（上）とナンジャタウンの新「スターの花道」

銭湯歌合戦から

「スターの花道」

ナンジャタウンで入れ替え

ナムコの都市型テーマパーク「ナンジャタウン」（東京・池袋）は、アトラクション「熱唱！銭湯歌合戦」の内容を新バージョン「スターの花道」に入れ替え、三月二十一日営業を開始した。

これは歌謡クイズとカラオケでの歌唱力により得点を競うという基本的な内容を踏襲した上で、データを記録する磁気カード「花道手形」（別売三百円）を採用したもの。

カードには自分のキャラ「マイスター」が登録され、成績に応じてスーパースターへと成長していく。終了時の成績がカードに記録され次回利用時は継続プレイとなる。利用するたびにキャラは年齢を重ね、一定年齢で引退し結婚。ここで新しいカードを購入し切り替えると一定のデータを継承した二世が誕生、これを自分のキャラとして再びスターへの道を歩むというキャラ育成型アトラクションで、リピーター増加を狙ったもの。利用料金は八百円だが、カード購入時は千百円必要。

なお「熱唱！銭湯歌合戦」はこれまで、同パークの人気アトラクションのベスト3に入っているとのこと。

アニメフェアに

ナムコ「ケイナ」

コナミ、トムスなども出展

アニメ作品とその関連製品を一堂に集めた初の展示会「新世紀東京国際アニメフェア21」（東京都主催）が二月十五-十七日、東京ビッグサイトで開かれ、AM業界からナムコ、コナミなどが出展した。

東京都では、世界のアニメ作品の約六割が日本で制作され、うち七割が東京で作られていることからアニメ産業を東京の地場産業と位置づけ、関連産業を誘致し商取引を活発化させることを目的に初の試みとして同フェアを開催した。なおアニメ関連産業の国内市場規模は約一兆円とされ、輸出額はアニメ作品だけで五千億円とされている。

同フェアは前半ビジネスデー（招待券）、後半は一般公開（有料）とし会期中約五万人が入場した。海外企業二十八社を含む百四社が出展した。

ナムコは、アニメ映画とTVゲームの同時開発プロジェクト「ケイナ」（映画は今秋公開予定）を紹介したほか、CGアニメ「ゼビウス」や「テイルズ・オブ・エターニア」などの映像作品を上映した。

コナミは同社TVゲームのパネル展示や、「ときめきメモリアル3」と「メタルギアソリッド2」のキャラを等身大フィギュアなどで紹介した。

このほかトムス・エンターテイメントが劇場用とTVアニメの版権ビジネスを行ない、マーベラスエンターテイメントはDVDやビデオ作品を販売。またスタジオジブリの小間で、同社とタイアップしたタイトーがPS2用ソフト「ガラクタ劇場ラクガキ王国」を紹介した。バンダイはDC用ソフト「機動戦士ガンダム連邦VSジオンDX」を出品した。

アニメフェアでナムコ（上）とコナミの小間のようす

TDLとTDSで

2千2百万人に

3月末までの01年度で

㈱オリエンタルランド（本社千葉県浦安市、加賀見俊夫社長）は四月一日、東京ディズニーランド（TDL）と東京ディズニーシー（TDS）を合わせた〇一年度（三月末まで）の入園者数が、二千二百四十七万人になったと発表した。

同社ではTDLとTDSの二つのパークを一体のものととらえており、個別の入園者数は公表していない。昨年九月開園したTDSを含む入園者数の当初予想を二・一%上回り、TDLのみだった前年度（千七百三十万人）に比べ二七・四%増加。過去最多だった九八年度（千七百四十六万人）より二六・三%上回り、初めて二千万人台に乗った。これでTDL開園（八三年）以来二億八千五百万人が入園した。

同社では「二パーク体制となり宿泊を伴う来園者が増えたことや、TDLが夜の新パレードやスペシャルイベントを展開したことで、TDSに片寄ることなくバランスのよい集客ができた」としている。なおTDSの営業日数は二百九日だったが、〇二年度は通年営業となるため二割増の入園者数を見込んでいる。

USJ開園1周年記念セレモニーのようす

USJ開業から

1周年でケーキ

4月からパレードをスタート

ユニバーサル・スタジオ・ジャパン（USJ）を経営する㈱ユー・エス・ジェイ（本社大阪、阪田晃社長）は三月三十一日、開園一周年を迎えたのを記念しセレモニーを行なうとともに、新アトラクション「ハリウッド・プレミアパレード」の導入を発表した。

USJの入園者数は三月三日に一千万人を数え、開園一年で目標の八百万人を上回る千百万人になった。テーマパークの初年度入園者数としては史上最多となるもの。

記念セレモニーは「ジュラシックパーク・ザ・ライド」内で実施され、池に浮かべた巨大バースデーケーキのろうそくの火を恐竜が吹き消した。

パレードは新作映画の披露パーティーをテーマにしたもので四月二十七日開始。十九番目のアトラクションとなる。パレードはTDLで人気が高く、USJでも対抗して実施するもの。

東武鉄道が遊園地事業

2子会社に譲渡

ワールドスクウェアなど

東武鉄道㈱（本社東京、根津嘉澄社長）は三月二十七日、テーマパーク「東武ワールドスクウェア」（栃木県藤原町）と遊園地「東武動物公園」（埼玉県宮代町）を、それぞれ運営子会社に譲渡すると発表した。

「東武ワールドスクウェア」は東武ワールドスクウェア㈱（中村武彦社長）に三月三十一日、営業権を無償譲渡、施設など固定資産を十三億五千二百万円で売却した。帳簿価額との差額六十一億円の売却損となる。

「東武動物公園」は東武レジャー企画㈱（三浦侃社長）に四月一日、営業権を無償譲渡した。固定資産については六月末に約三十二億円で売却する予定。約十五億円の売却損となる。

両施設とも入園者数減少で赤字経営となっており、「東武動物公園」では遊園施設三十八種類のうち六種類の廃止を検討するなど人員削減を進めている。東武鉄道では、「直営方式からグループ会社経営へ移管してコストを削減し、事業の独立採算を図るという方針で、レジャー部門を独立させた」としている。

プライズパーク
ZAQサイトに
バンプレストのリンク先増加

㈱バンプレスト（本社千葉県松戸市、伍賀槌太社長）は三月下旬、ケーブルインターネットでブロードバンドコンテンツ「ZAQ」（ザック）を展開している関西マルチメディアサービス㈱（本社大阪、森詳介社長）のウェッブサイト上に、ネットゲーム場「とったものゲッター」を三月二十八日開設したと発表した。

これはバンプレスト「プライズパーク」をリンクさせたもので、これでリンク先は八社となった。有料プレイにより獲得景品を配送するもので、プライズマシンは八機種、景品は次々と増やす方向で現在四百種類が用意されている。

なお同サイトでの開設を記念し、オープニングキャンペーンを四月二十九日まで実施している。

人事異動

アスキー

（3月29日）退任（取締役）福島吉治▽同（同）田端広道

（4月1日）顧問、小森武郎

（6月下旬）社長（顧問）小森哲郎▽退任（社長）鈴木憲一

アスモ

（4月1日）専務（常務営業統括本部長）松浦準司

グローリー工業

（4月1日）情報処理システム事業本部DP事業部副事業部長兼企画部長（システム製造部長）矢野良樹▽同本部システム製造部長、奥兼太郎

［貨幣処理システム事業本部］流通交通機器事業部埼玉工場長（姫路工場製造一部長）綿鍋隆洋▽姫路工場製造一部長、渡辺勝幸▽第二金融機器事業部設計一部長、溝曽路次雄▽同設計二部長、萩原敏康▽物流センター所長、深町雅文

▼機構改革＝①貨幣処理システム事業本部第二金融機器事業部の設計部を設計一部と設計二部に分割、②情報処理システム事業本部のDP事業部に企画部を新設、システム事業推進部のSE部をシステム設計部に統合、システムビジネス企画室を廃止

サノヤス・ヒシノ明昌

（4月1日＝レジャー事業本部のみ）営業部部長、茅原哲也▽製造部部長、南関工場長中野宏治

ソニー・コンピュータエンタテイメント

（4月1日）経営管理本部法務部長、小林哲哉

第一興商

（4月1日）管理本部副本部長、執行役員総務部長田原弘恒

テクモ

（4月1日）退任（執行役員アミューズメント事業部長）紺野巳佐夫

▼機構改革＝①国際事業部を販売事業部に統合、②テクモエイトへの事業移転に伴いアミューズメント事業部を廃止

東京ドーム

（4月26日）専務執行役員（専務）秋山弘志▽常務執行役員（常務）久代信次▽常務執行役員、取締役土屋誠次▽同、同門脇輝彦▽常務執行役員（取締役）神田政登、同（同）斉藤槙二▽同（同）朝井正昭▽執行役員、関連事業部長渡辺彰男▽同、宣伝広告部長北田英一▽同、財務部長桑原誠▽同、人事部長阿部信二

退任（専務）常盤昭雄▽同（取締役）林正之▽同（同）石田照雄▽同（同）淀敬▽同（同）菅谷邦正

ナムコ

（3月31日）退任（執行役員P-7販売本部長）ミル社長広田清一

（4月1日）営業推進本部部長（九州エリア部長）小林徹▽西日本営業本部部長（大阪エリア部長）高木信行

（5月1日、Pはプレジデント、Lはリーダーの略）社長（副社長兼経営戦略本部長）高木九四郎▽副社長（常務販売事業担当）猿川昭義▽経営戦略本部長兼関係会社管理グループL（エンターテインメント事業部門担当）常務橘正裕▽インキュベーションセンターP（新規事業部門担当兼副社長補佐）常務浅田安彦▽AMカンパニーP（研究開発部門担当兼開発戦略室長）常務石川祝男▽相談役（副会長）取締役橋口隆二

常務執行役員ETカンパニーP（執行役員営業推進本部長）東純▽同CTカンパニーP（同コンシューマー販売本部長兼CS販売部長）原口洋一▽WMCカンパニーP（ウェブ＆モバイル・コンテンツ事業本部長）執行役員石村繁一▽P-7カンパニーP（業務用販売本部長）同鈴木登▽コーポレートオフィスP（西日本営業本部長）同出川敬司▽CT編成局長（執行役員第一開発本部長）横山茂▽AMクリエイターグループL（同第二開発本部長）大杉章▽ET企画ディビジョンL（同テーマパーク事業本部長）池沢守▽東日本営業ディビジョンL（同東日本営業本部長）東啓二▽P-7開発グループL（同研究本部長）田城幸一

経営戦略グループL（経営戦略本部部長）新沼和広▽財務戦略グループL（グループ統轄部長）浅見和夫▽人事戦略グループL（営業戦略室長）吉沢伸幸▽情報戦略グループL（総務人事部長）蠣橋正史▽知的財産グループL（法務知的財産部長）清嶋一哉▽総務グループL、山形仁▽広報・IRグループL、石井学▽人事グループL、米山唯男▽IT統括グループL、高橋健一▽経理・財務グループL（経理部長）佃信昭▽CT技術環境グループL（開発技術部長）小川徹▽CS推進グループL（制作二部長）普川隆志▽プロモーショングループL（CS広告宣伝部長）大西邦憲▽CT業務管理グループL、大久保博行▽CTクリエイターグループL（研究開発部門担当付本部長）佐野孝

AM編成局長（開発企画二部長）竹内哲郎▽AM技術環境グループL、大久保明▽AMセールスグループL（AM販売部長）加々見章▽AM生産グループL、萩原仁▽AMサービスグループL（生産管理部長）森永俊和▽AM業務管理グループL（開発管理二部長）宮坂実智夫▽ET統括室長（営業企画開発部長）石村浩二▽ET統括グループL、柳橋康博▽MDグループL、小菅郁一▽ET業務管理グループL、水谷茂▽西日本営業ディビジョンL（営業統括部長）太田保之▽P-7販売グループL（P-7販売部長）野宮公典▽WMC事業グループL（ウェブ＆モバイル・コンテンツ事業部長）福本正史▽福祉事業グループL（福祉事業部長）鈴木理司▽NDHGラボグループL、日下部直樹▽事業開発グループL（事業開発室長）徳江晶彦

▼機構改革＝①経営戦略本部に経営戦略、財務戦略、人事戦略、関係会社管理、情報戦略、知的財産の六グループを新設、②事業部門・本部制を廃止、経営戦略本部、コーポレートオフィス、CT、AM、ET、P-7、WMCの五カンパニー、インキュベーションセンターの新組織に改める、③経営管理部門を廃止、コーポレートオフィスを新設、総務、広報・IR、人事、IT統括、経理・財務の五グループを設ける、④研究開発部門と販売の一部をCT（コンテンツ＆テクノロジー）カンパニーとして統合、CT編成局、CT技術環境、CS推進、CTセールス、プロモーション、CT業務管理、CTクリエイターの六グループを設ける、⑤同様にAM（アミューズメントマシン）カンパニーとして統合、AM編成局、AM技術環境、AMセールス、AM生産、AMサービス、AM業務管理、AMクリエイターの六グループを設ける、⑥エンターテインメント事業部門を廃止、ET（エンターテインメント）カンパニーを新設、ET統括室とその下のET統括、MD、ET業務管の三グループ、ET企画、東日本営業、西日本営業の三ディビジョンを設ける、⑦P-7販売本部を廃止、P-7カンパニーを新設、P-7開発、P-7販売の二グループを設ける、⑧WMC事業本部を廃止、WMC（ウェブ＆モバイルコンテンツ）カンパニーを新設し、WMC事業グループを設ける、⑨新規事業部門を廃止、インキュベーションセンターを新設し、福祉事業、ナムコ・デジタルハリウッド・ゲーム（NDHG）ラボ、事業開発の三グループに再編

ハピネット

（4月1日）兼新規事業開発室リーダー、取締役マルチメディア事業部長石川徹郎▽退任（執行役員副社長兼経営戦略担当）藤井恒雄

▼機構改革＝①新規事業開発室を新設、②ビジネスモデル開発部をアグリゲーション事業開発チームに、販売システム開発部を販売支援システムチームに改称

イオンファンタジー

（5月17日）常務（取締役）商品グループ・チーフマネジャー岸八郎▽取締役、第三デビィジョン・ディビジョンマネジャー山口毅

ナムコ、高田馬場に
「知好楽」3号店
新たなAM空間をめざす

ナムコは東京・高田馬場にインターネット空間「知・好・楽」の三号店を二月十四日オープンした。

これはインターネットのほかDVDや有線放送、漫画・雑誌などを楽しむスペースを時間貸しする店で、同社では〝マルチデジタルスペース〟としている。名古屋、東池袋に続く三店目となる。

「高田馬場店」はJR高田馬場駅から徒歩三分のサンフラワービル四階に開設。営業面積は約三百八十平方㍍で九十一席を設置、二人用シートを設けた個室「シアターブース」が二室あり、首都圏のこの種店舗では初の完全防音室になっているのが特徴で、六台のスピーカーによる大音響も楽しめる。

このほかTVモニターが利用者以外には見えないよう仕切られたブースの一人用三十八席（うち八席はリラックスシートまたはマッサージチェア）、二人用ソファー二十席、またオープンスペースの一人用二十八席がある。うち約二十のブースは床がフローリングになっており、リラックスできるようスリッパが用意されている。

漫画や雑誌は二万冊以上を備え、飲み物はフリードリンク制となっている。利用料金は入会金三百円で最初の三十分間が二百五十円、以降十五分ごとに百円追加となる。二十四時間営業で年中無休。総投資額一億円、年間来場者数十二万人で売上額一億二千万円を見込んでいる。

同社では、「今後もアミューズメント空間の新たな方向性として、〝手が届きそうで届かない未来〟〝フューチャー＆リアル〟をコンセプトに繁華街とオフィス街に展開していく」としている。

ブロッコリー、2月期
利益低下で修正

㈱ブロッコリー（本社東京、木谷高明社長）は四月二日、二月期業績予想を修正した。修正後の二月期売上高は百億三百万円（昨年十月の前回予想では九十八億七千万円）、経常利益は五億四千六百万円（七億二千万円）、当期利益は一億六千五百万円（三億九千万円）で、利益を大きく減らす見込みだ。

売上高は前年比五二％増と伸ばすが、増加分の利益率が低かったこと、四店の新規出店に伴う人件費が膨らんだことなどで経常利益を減らす見込みになった。また米国での合弁事業撤退に伴う特別損失が発生し、当期利益を大きく減らす見込みになった。

映像関連事業など堅調だったが、自社制作ソフトのシェア低下で利益率が低下した。また新物流センターへの移管費用が当初見込みを大きく上回ったため、利益面で下回る見通しとなった。

ハピネット、3月期
予想を下方修正

㈱ハピネット（本社東京、苗手一彦社長）は四月一日、三月期業績予想を下方修正した。修正後の三月期連結売上高は千四百六億四千万円（昨年十一月の前回予想では千四百十億円）、経常利益は十六億円（十八億円）、最終利益は八億千万円（九億六千万円）を見込んでいる。

アドアーズ、新規事業で
パチンコ店売却
リフォームして利益出す

アドアーズ㈱（本社東京、河野良明社長）は四月二日、パチンコ店五店を経営する会社（具体的な名称などは非公開）をパチンコ店経営のピーアーク㈱（本社東京、庄司正英社長）に売却、金額などは公開されないが利益を得たと発表した。

同社によると、〇一年三月にパチンコ店経営会社を買収、その設備改修や運営見直しなどを行なった上で、今年三月に売却した。こうした既存のパチンコ店の買収・売却のほか、新規にパチンコ店を出店した上での売却も行なう。またパチンコ店だけでなく、メダルゲーム場なども対象にするとのこと。

「アミューズメント施設開発事業」については〇〇年十月の三社合併以来、本格的に取り組んできたが、このほどやっとパチンコ店経営会社を売却できたことから利益が出ることになった。ただしこれは昨年十一月の業績予想に織り込み済みとしている。同事業は継続するが、年に数店しか対象とすることができないため、「アミューズメント施設開発事業」の名称を使用する。

論潮
学者の助言

米国ハーバード大学のマーチン・フェルドスタイン教授は、消費税減税で日本の景気回復を図るべきだとして、①まず消費税率を現行の五％から一％に下げ、②その後三ヵ月ごとに一％ずつ引き上げることを提唱しているという。そうすれば国民は消費税率が上がらないうちに消費しておこうとするから消費が促進され、景気の回復に大きなエネルギーとなるし、また当初の減税による歳入の減少は後の増税でカバーされるので、財政上の困難はないという。

こういう大胆で、しかも柔軟な考えかたが必要なのだが、財務省が拒否するのも目に見えている。国民を欺いてまでも、無理やり消費税という名の大型間接税を導入し、三％から五％へと引き上げてきたのに、それを後退させることは絶対にできないと抵抗するに違いないからである。

「三ヵ月ごとに税率が変われば混乱が起きる」と言うのも分かり切っている。だがそれほど抵抗してみても、景気が回復しなければ国民生活、産業がすべて犠牲になり、取り返しがつかないだけでなく、消費自体の落ち込みによって消費税による税収もどんどん下落する。果してそれでもよいのか。

アドバイスというのは言ってくれている間に耳を傾けておくものである。聴く気がないことが分かると、決してアドバイスなどしてくれない。そういうアドバイスを、「内政干渉だ」と退けるのは馬鹿の見本のようなものである。

フェルドスタイン教授による提案に加えるとしたら、当初五％を一％にするというのを、〇％にするに変えたほうがいいと思う。納税者である国民は、いつ支払っているのか分からないのではなく、一％上がるごとにどれほど負担が増えるかを実感できる点は大変重要だと言える。こういう方向で税制を改革するなら国民は失望せず、支持するだろうが、現状ではそういう徴候すら見えない。改革は何ひとつ行なわれていないのである。

マイナミ貿易
AM部門独立

航空機用給油など幅広く展開しているマイナミ貿易㈱（本社東京、南貞男社長）は三月十二日付でAM事業部門を分離、子会社のマイナミアミューズメントとして独立させた。九五年以来の、ファミリー向けゲーム場「ぷれいらんど373」とボウリング場「ボウル373」三十三ヵ所を運営していく。

マイナミアミューズメント㈱＝東京都港区元赤坂一丁目七番八号、ヒルクレスト373、☎3796－6609、南貞男社長。

事務所移転

日本ユニカ㈱＝東京都台東区雷門二丁目六番三号、ユニカ雷門ビル、☎5828－5444、保木純夫社長。これまでのユニカビルはユニカ日本橋ビルに改称、システム開発部が残る。

㈱メトロ＝大阪市淀川区宮原三丁目三番三十四号、新大阪DOIビル、☎4807－5516、金光徳哲社長。

ASI'02　ASI'02　ASI'02　ASI'02

根強さ示す業務用 さすがの米国市場

家庭用にない遊び求めて 完成品タイプなど安定し

ナムコ・アメリカ社の小間で（左から）久恒健嗣副社長、フランク・コーゼンチーノ副社長、ケビン・ヘイズ社長

米国春の業務用AM機展、ASI（アミューズメント・ショーケース・インターナショナル）02は三月六-八日、ラスベガスのコンベンションセンターで開かれ、今回は開場を一時間遅らせた。初日がナイトクラブ&バーエキスポ（NAB）と、また二日目以降が自販機関係のNAMAエキスポと重なったことから、実質入場者数は前回並みとなった。

ASI02の登録入場者が前回より約千人少ない四千四百人になったのは出展社からの来場が五百人ほど減ったのと、NAMAとのクロスオーバーが四百人ほど減ったためだと、主催者のAAMAが説明しているからである。クロスオーバーとは一方の展示会で登録しておれば、もう一方の展示会にそのまま入場できるという展示会同士の協力をいう。NAMAとはクロスオーバーしていた。

一方、NABはバーなどのシングルロケのオペレーターを含む約二万人を集める展示会であるが、ASIはクロスオーバーの協力をしていなかった。このためNABを訪れた後、ASIを訪れようとして別に登録が必要なことを知ったオペレーターが怒りだす、という事態も起こった。次回もNABと重なるため、AAMAはNABの主催者と協議に入った。

ガエルコ社製「ＡＴＶトラック」

コナミ・オブ・アメリカ社の小間で（左から）岡田直樹氏、ジム・ベルト総支配人、コナミの川崎安史氏

AAMAの弱体

NABには今回初めて訪れたことになるが、ASIの数倍の展示規模で活気があって楽しい展示会だった。ナイトクラブやバーなどの夜の社交場に必要な設備やサービスなどを紹介するもので、とくに照明、音響装置などに面白いものがある。業務用AM機も展示されており、よく見るとASIの主な出展社が小さな小間をまとめて出している。こういう出展社にとってはどちらも大切な展示会なのである。クロスオーバーしておくのは当然だったと思われる。

初出展のマネートロニクス社の小間で（左から）静間智一支社長と女性スタッフ

米国業務用AM機のメーカーは、アタリゲームズ社が消え、ミッドウェー社までもが業務用から撤退したため、AAMA自体が弱体化している。日本の大手メーカーの現地法人がなんとか支えてはいるが、カプコンやSNKまで出展しなくなり、ASIの魅力は薄れてきているのも事実だ。基板タイプのTVゲーム機が少なくなったため、シングルロケは減った。しかし、デイブ&バスター社（D&B）などのオペレーションは好調で、完成品タイプを置くロケーションは少しも悪くないと言う。実際、アーケード（ゲーム場）には大勢のプレイヤーでにぎわっている。このギャップはかなり大きい。

メーカーは家庭用ゲームソフトの開発に多額の投資を行ない、業務用から離れていく傾向にある。そしてシングルロケでは家庭用ゲームソフトの普及で打撃を受けている。しかも家庭用市場は将来的に行き詰るという予想があるので、このあたりの動向をどう見極めるか困難な状況に入ってきた。

TVゲーム以外では、リデムプションゲームに大きな期待がかけられてきたが、少なくとも米国では以前のような活気がない。リデムプションゲームがどれも同じような軽いゲーム内容なので、プレイヤーがつかなくなったからである。ゲーム自体がプレイヤーを楽しませるもの、そういうゲーム機がどの分野でも求められているのだ。

いいゲームとは

その意味で言うと、ナムコ・アメリカ社が披露したアーケードゲーム機「フィッシン・トレジャー」はそういう要求に応える製品だ。これは一定タイム内に、魚の形をした景品ケースを釣り上げるというもので、シカゴのピクシー社が開発した。プレイヤーは釣竿を操作し、釣糸を巻き上げるがかなりのスキルを要するのがいい。景品とりのゲーム機でもここまでくると、かなりレベルの高いゲーム機と言える（ピクシー社はウィリアムズ社の元社長、マイク・ストロール氏の会社）。

カナダのトリオテック社は、ＩＡＡＰＡ01に続いて「バリスティック」を出品。そのユニークなキャビネット、プレイヤーの姿勢で関心を集めた

グローバルＶＲ社はＶＲゲーム機「ＶＲボルテック」がメインだが、家庭用を業務用として許諾された「タイガーウッズＰＧＡツアー2002」を出品、注目された

ASI'02　ASI'02　ASI'02　ASI'02

会場で（左から）アトラス・エンタテイメント社のフランク・クワン社長、アトラスＵＳＡ社の山本純社長

スターンピンボール社の小間で、新作「プレイボーイ」と、モデルのビクトリア・フラー嬢

だれもが興味を示し、だれもが楽しめるというのがゲーム機の理想で、決してマニアだけが一時的に楽しむものであってはならない。そういうことが日本では、ともすれば忘れられがちなのではないかと思う。スキルのない偶然の遊技に走っても、一時的に売上げは上るかも知れないが、親しまれることにならない。

TVゲーム機でも同じことが言えるわけで、米国ではだれもが楽しめるドライブゲームやガンゲームに人気が集まる。難易度は易しいほうに設定しており、親子で遊ぶ。日本とは状況がかなり違うのである。

ASIではAMゲーム機、シミュレーター、インターネット端末、キディライド、ジュークボックスなどが、今回は約百六十社から出展された。うちTVゲーム機の多くは英国ATEIや日本のAOUエキスポで紹介されているが、わずかながらASIで初披露というのもある。

アンダミロＵＳＡ社の「リアルシューティング」は小さなＢＢ弾を発射して、景品を吊す紙を破っていくゲーム

グローバルＶＲ社「ＶＲボルテック」の新作「ビーチヘッド2002」を試しているようす

韓国、スペイン

サミー・USA社はシングルロケ用のTVガンゲームシリーズで成功しているが、これまでは鳥や鹿だけだったのに対し、クマなどの野生動物を狙う「トロフィーハンティング」を出した。二人同時プレイできるアップライト仕様も用意し、さらに伸ばす勢いだ。

韓国ゲームボックス社のTVガンゲーム機「ドリームハンティング」は、CG画像でプレイヤーが獲物を探しながら移動していく。銃に移動ボタンが付いていて、動物に襲われないよう注意しながら移動するのもいい。

スペインのガエルコ社製「ATVトラック」は原野を三輪バギーで疾走するドライブゲーム機。二人乗り可能な完成品タイプで、ナムコ・アメリカ社が出品した。日本ではマニア受けしないので駄目だろうが、米国では十分稼働できる。

米国メーカーではインクレディブルテクノロジー社（IT）が、ゴルフゲーム「ゴールデン・ティー」シリーズを、懸賞金付きトーナメント方式で成功させており、その新作を紹介した。IT社ビジネスに刺激される会社は多いが、グローバルVR社はゴルフゲーム機「タイガーウッズPGAツアー2002」を披露して注目された。アップルインダストリーズ社は、合成写真の「ドクターフェイス」を成功させているが、他にカナダのマイクロプレイグラウンド社レーシングゲーム機「F1レーシング」を扱うことになり、これを紹介した。ネオジオソフトは「メタルスラッグ4」画面までを紹介した。ほか卓上式でメリット社、VRゲーム機でグローバルVR社、そしてユニークなカナダのトリオテック社「バリスティックス」なども紹介されている。

日本製ではまずセガUSA社が「ダービーオーナーズクラブ」をシカゴで試験的に運用、人気となっており、ASIでもかなり注目された。同社はこのほか「ルート66」など新作を紹介した。

ナムコ・アメリカ社は前述の出品機のほか「湾岸ミッドナイト」までを出品した。コナミは「モーキャップゴルフ」までの新作を紹介した。同社音楽ゲーム機「DDR」は最近になって人気が出てきたという。サミーUSA社は前述のとおり。このほか旭精工の米国支社で、チケットカウンターなどの製品を扱うマネートロニクス社が初めて出展した。

サミーＵＳＡ社の新作「トロフィーハンティング」は、2人同時プレイができ、標的の種類も増えた

ブロムリー社の新作「マペット」は、ピンボールの遊びかたによるリデムプションゲーム機

ナムコ・アメリカ社が披露したアーケードゲーム機「フィッシン・トレジャー」。最も注目された

マロフスキー氏

ハワイで日系人が経営するサンジョー社は「ネールアーチスト」で初出展した。しかしアトラス社の「ネイルモア」を真似ただけの韓国製だった。米国ブロムリー社のリデムプションゲーム機「マペット・ホーンテッドハウス・アドベンチャー」はピンボールタイプだが、また動いていなかった。

ASI02では初日朝の開会式の前に、さまざまなAAMA賞が贈られた。うちメーカー賞はメリット社に、ディストリビューター賞はベトソン社に贈られた。そして生涯の業績について贈られる賞は、ミッドウェー社の元社長、デビッド・マロフスキー氏に贈られた。業務用AM機の長い歴史を持つ米国の業界での記念すべき場面だった。

韓国ユニアナ社のキックボードゲーム機「フレンジー・エキスプレス」。日本のメーカーより自由に開発できるのが注目される

韓国ゲームボックス社の小間で「ドリームハンティング」を試しているようす。銃と本体は無線でつながっており、銃のボタンで移動しながら発射する

海外ニュース
INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

ドイツの遊園施設メーカー ジーラー社が民事再生
過当競争とアジア市場悪化で

ドイツの遊園施設メーカー、ジーラー社（本社オッフェンベルグ、ジョゼフ・ジーラー前社長）が一月十四日、民事再生手続きを申請して事実上倒産したが、二十年来の取り引き先だった工業関係コングロマリットのストライヘル社グループが支援に乗り出し、ジーラー社再建の手続きが進められることになった。

ジーラー社は一九三〇年設立の遊園施設メーカーで、正式にはジーラー・カルーゼル・ウント・ファルツォイバウ社（回転木馬と車両の製造という意味）という。主な製品に「ウェーブシンガーズ」、「フライングカーペット」、「ベルクウントタルバーン」などがあり、「ウェーブシンガーズ」は五百以上出荷し、うち百七十五はなお遊園地で使用されているという。

しかし遊園施設メーカー間の競争が激しくなるのに伴い九〇年代中ごろから価格競争に追いつかなくなった。しかも輸出先だったアジア、東欧の景気が悪化し、北米で過当競争が続いたため、九九年に外部から投資を仰いだりしたが、結局破たんした。

一月十四日の手続きは米国破産法のチャプターイレブンに相当するもので、日本では民事再生法の手続きに当たる。裁判所に申請し、手続き開始決定を得た上で、支援先を探していた。

支援に乗り出したストライヘル社は、ジーラー社本社に近いデーゲルドルフに本拠があり、千八百人規模で、機械建設など展開している。ストライヘル社がジーラー社再建に向け、どれほど投資したのか具体的な金額などは分からない。ただこれだけの企業が支援に乗り出したので、再建されるのは確実だと見られている。

これに伴いジョゼフ・ジーラー氏は社長でなくなるが、新社長の名前は公表されていない。ただし社名はジーラー・カルーゼル・ウント・スペチァルマシネンバウ（回転木馬と特殊機械建設という意味）に変更された。

百人ほどいた社員は三十人ぐらいに削減されるなど、思い切ったリストラも実施される。

欧州では昨年八月、オランダのベコマ社が民事再生手続きに入り、ハウスマン社の傘下で再建をめざすことになるなど、既存の遊園施設メーカーにとってかなり深刻な状況が続いている。

ミッドウェー社決算 さらに業績悪化
家庭用ゲームソフトで

昨年業務用から撤退し家庭用に専念している米国ミッドウェーゲームズ社（本社シカゴ、ニール・ニカストロ社長）は二月二十五日、第二・四半期決算を発表。さらに業績を悪化させていることが明らかとなった。二〇〇一年に決算期を六月から十二月に変更しており、変則決算となっている。

第二・四半期の売上高は前年同期四三％減の四千三百七十二万ドル、純損失は九〇％減の三十万ドルにとどまった。しかし優先株式費用を含めると純損失は二百七十二万ドルになる。前年同期にはリストラ費用八十八万ドルを計上していたので、実質的に純損失は減らずむしろ多くなっている。

売上高は家庭用だけでなく、業務用関連が知的所有権、パーツなど二百九十四万ドル含まれていることになる。従って家庭用ゲームソフト販売は、四千七十七万ドルにとどまったことになる。

家庭用ではPS2用「スパイハンター」、「NHLヒッツ2002」など好調だったが、新作が少なかったため全般に不振だった。

なお七ー十二月の六ヵ月変則決算では、売上高が四二％減の七千二百五十万ドル、純損失が五五％減の五百八十五万ドルだった。

〇二年十二月期では四十タイトル以上のゲームソフトを出荷し、三億三千万ドル以上の売上高、四千九百万ドル以上の税引前利益を実現する方針だ。しかし業務用を撤退し家庭用に専念するに従い、画像処理のための開発コストが大きな負担となっており、あまり楽観視できないもようだ。

米国で発行された 業務用の名作集
「アーケードフィーバー」

業務用TVゲーム機に関するいい本が最近多くなってきているが、ジョン・セラー著「アーケードフィーバー」（ランニングプレス社）もそのひとつ。七一年「コンピュータースペース」、七二年「ポン」から八五年「インディージョーンズ」まで、主なTVゲーム五十タイトルを画面、キャビネットの写真付きで解説している。フルカラーで全百六十ページ。約十九ドル。

画面写真はMacMAMEというソフトウェアで処理されていて、写真で撮ったものよりも美しいのが特徴。キャビネット写真もよくできている。ただし米国版なのですべて基本はアップライトとなる。

技術的な点から画期的TVゲームというのを優先的に採り上げている。昨年発行されており、専用ウェッブサイトも設けられている。

www.arcade-fever.com

ジェイコブ氏が GCテック社に
日本から韓国の子会社へ

米国シミュレーションエンタテイメント社の副社長に落ち着いたかに見えたポール・ジェイコブ氏が四月初め、韓国GCテック社の米国法人社長に転職したことが判明した。ジェイコブ氏は「デスレース」で知られるエキシディ社副社長を振り出しに、ユニバーサル（現アルゼ）、カプコン、SNKの米国子会社の社長を歴任したことで有名。

GCテック社（本社大田、ジェームズ・リー社長）はグローバル・チャレンジャー・テクノロジーをめざして九八年に設立されたベンチャー企業で、ゲーム機以外では国鉄のサイバートレインなども運営している。同社ゲーム機では、画面に合わせてパンチングなどする「アクチュアルファイト」、「バウンティハンター」のアーケードゲーム機、「エアキャッチ」などのプライズ機がある。

日本のメーカーから韓国のメーカーへと転職する米国業界人の傾向は、昨年から出はじめており、ジェイコブ氏は米国子会社社長として、そのシンボル的な存在になる。

シックスフラッグス社 増収だが赤字に
欧州での不振が原因と

米欧でテーマパーク／ウォーターパーク三十八ヵ所を経営する米国シックスフラッグス社（本社オクラホマシティ、カーラン・バーク会長兼CEO）はこのほど、〇一年十二月期決算を発表。増収だが欧州での不振で赤字になった。

十二月期の売上高は前年比三・九％増の十億五千万ドル、経常利益は増減なしの四億二百五十万ドルだったが、純損失は八千四百六十万ドルだった。既存の遊園地の売上高は一・一％減にとどまったとのこと。通常全体の一割を占める欧州での売上げが振るわなかったのがこたえた、としている。もちろん同時テロによる米国での影響も大きかったが、同社はあえてそうだと説明していない。

英国ATE社 ネット利用調査
急速に利用者増加する

英国遊技機展ATEIなどを企画運営するBACTAの子会社ATEはこのほど、自らのウェッブサイトを通じて遊技機業界のアンケートを実施した結果を発表した。それによると、展示会の案内はインターネットを通じて受け取るほうが好都合だという回答が、昨年の四三％から六二％へと急増した。

また展示会の入場登録はインターネットで自動的にできるよう望む声が多いことも分かったという。登録をネットで行ない、会場入口でホルダーだけ受け取るというのはすでにIAAPAが実施しているので、ATEIでもその方法を見習うことになっている。また出展社の小間位置も、IAAPAのようにネットでできるよう望む声が多かったとしている。

International Trade Show

Show	Date
TPFCS '02 (Dubai, UAE)	Apr. 23-25
World of Entertainment (Praha, Czech)	Apr. 25-27
E3 2002 (Los Angels, U.S.A.)	May 22-24
TiLE 2002 (Berlin, Germany)	Jun. 11-13
Asian Amusement Expo (Singapore)	Jul. 17-19
GTI Expo (Taipei, Taiwan)	Jul. 18-21
Exime '02 (Mexico City, Mexico)	Jul. 24-25
Dalian Int'l Game Show (Dalian, China)	Jul. 31-Aug.3
Pachinko Pachi-Slot Industrial Fair (Chiba, Japan)	Aug. 28-29
Global Gaming Expo 2002 (Las Vegas, U.S.A.)	Sep. 17-19
AMOA Expo/Fun Expo 2002 (Las Vegas, U.S.A.)	Sep. 19-21
JAMMA Show (Tokyo, Japan)	Sep. 19-21
Tokyo Game Show 2002 (Chiba, Japan)	Sep. 20-22
FER/Interazar (Madrid, Spain)	Sep. 25-27
World Gaming Congress Expo (Las Vegas, U.S.A.)	Oct. 22-24
IAAPA 2002 (Orlando, U.S.A.)	Nov. 20-23
EELEX 2002 (Moscow, Russia)	Dec. 13-15
2003	
ATEI, ICE, VAS'03 (London, UK)	Jan. 21-23
ASI 2003 (Las Vegas, U.S.A.)	Mar. 26-28

特許・実用新案 出願公告・公開
（3月16日～31日）

特許庁で登録された特許、実用新案と、特許出願公開で、AM業界関連のものは次のとおり。公報の日付、発明／考案の名称、出願人（都道府県名）、登録／公開番号、特許登録については出願番号も、の順に掲載。発明／考案の具体的な内容は、次の特許庁ウェッブサイトで見ることができる。www.ipdl.jpo.go.jp/homepg.ipdl

特許登録

三月十八日＝「ゲームシステムおよびコンピュータ読み取り可能な記憶媒体」、コナミ㈱（東京）、3267594、12-54344。

三月二十五日＝「遊戯走行乗物装置」、泉陽興業㈱（大阪）、3267923、10-58870。「遊戯方法及びその装置」、同、3267927、10-109012。「メモリカートリッジと光学式ディスクメモリを使用したゲーム機システム」、任天堂㈱（京都）、3268602、3-93326。「動揺装置の制御装置」、カヤバ工業㈱（東京）、3268841、4-22886。

登録実用新案

三月二十九日＝「自動車運転遊戯装置用コントローラースタンド」、㈲京浜精密製作所（東京）、3084652。「クレーンゲーム機及びこのクレーンゲーム機に使用する透明カバー」、㈲エスプラン（福岡）、3084787。

特許出願公開

三月十九日＝「リール装置及びリール装置を用いた遊技機」、サミー㈱（東京）、14-78844。「画像遊技装置」、同、14-78968。「遊技台のリール」、㈱オーイズミ（神奈川）、14-78845。「スロットマシン」、コナミパーラーエンタテインメント㈱（東京）、14-78846㊞。同、㈱三共（群馬）、14-78850。同、協和電子工業㈱（大阪）、14-78851㊞。同、14-78852㊞。同、14-78860㊞。同、ニチテックス㈱（東京）、14-78859。「スロットマシンにおける図柄停止操作補助装置」、ダイコク電機㈱（愛知）、14-78847。「遊技機」、㈲伊藤電機（愛知）、14-78848。同、アルゼ㈱（東京）、14-78856。同、14-78857。同、㈱オリンピア（東京）、14-78849㊞。同、14-78858㊞。「遊技機、遊技機用プログラム、及び遊技機用プログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体」、同、14-78853㊞。「回胴式遊技機」、㈱エスジーエス（東京）、14-78854。「一様でないペイラインを有するゲーム機」、アリストクラート・テクノロジーズ・オーストラリア社（オーストラリア）、14-78855。「ゲームサーバおよびゲーム実行方法」、ソニーコミュニケーションネットワーク㈱（東京）、14-78956。「ビデオゲームシステム、ビデオゲーム装置及びその制御方法並びにビデオゲームプログラム記録媒体」、ソニー㈱（東京）、14-78957。「ビデオゲームシステム、ビデオゲーム装置及びその制御方法」、同、14-78958。「情報処理装置および方法、並びに記録媒体」、同、14-78974。「ゲームシステム、記憶媒体、エンタテインメント装置」、㈱ソニー・コンピュータエンタテインメント（東京）、14-78960㊞。「エンタテインメント装置、記録媒体」、同、14-78963㊞。「エンタテインメント装置、コマンド入力受付方法およびコマンド表示方法」、同、14-78964㊞。「ゲーム装置、ディスク型の情報記憶媒体、及び情報記憶媒体」、㈱ナムコ（東京）、14-78961㊞。「ゲーム装置、及び情報記憶媒体」、同、14-78971。「ゲーム装置」、㈱バンダイ（東京）、14-78962。「データ書き換え可能なゲーム装置」、同、14-78978。「ゲームシステム」、北野電子システム㈱（岐阜）、14-78965。「行動決定を伴うゲームの進行方法、ゲーム装置、およびゲームの進行方法をゲーム装置に実行させるためのプログラムを読み取り可能に記録した記録媒体」、㈱ハドソン（北海道）、14-78966。「ブロックパズルゲーム機」、同、14-78967。「棒形コントローラシステム」、㈱タイトー（東京）、14-78969。「ネットワーク状態を表示するゲームシステム」、同、14-78976。「ゲーム用入力装置」、アルプス電気㈱（東京）、14-78970。「コンピュータを利用したゲームの思考方法及びそれを実現するための記録媒体」、コナミ㈱（東京）、14-78972㊞。「ゲームシステム及び情報処理プログラムを記録した記録媒体」、シャープ㈱（大阪）、14-78973。「インターネットを利用した仮想農園での農作物育成コンピュータゲーム」、㈱くらぜん（茨城）、中村泰明（和歌山）、14-78975。「囲碁将棋ゲーム製品の棋力認定販売システムおよび棋力認定販売方法」、岡田正継（神奈川）、14-78977㊞。

三月二十六日＝「ダンスゲーム装置、およびそれに用いる記憶媒体」、コナミ㈱（東京）、14-85617㊞。「運動ゲーム管理システム、運動ゲームデータ管理装置及び運動ゲームデータ管理プログラムを記録した可読記録媒体」、同、14-85618㊞。「的叩きゲーム装置」、同、14-85804㊞。「メダル落とし遊技機」、同、14-85807㊞。「抽選機構、及びゲーム装置」、同、14-85815㊞。「撮影ゲーム装置及びシステム」、同、14-85825㊞。「仮想投機取引ゲームシステム、仮想投機取引ゲーム提供方法及び情報記憶媒体」、同、14-85837㊞。「図柄表示装置」、㈱デンソー（愛知）、山佐㈱（岡山）、14-85624。「スロットマシン」、㈱三共（群馬）、14-85625。同、14-85626。同、14-85627。同、14-85634。同、14-85635。同、14-85646。同、アルゼ㈱（東京）、14-85630。「遊技機」、同、14-85629。同、14-85637。同、コナミパーラーエンタテインメント㈱（東京）、14-85631㊞。同、14-85640㊞。同、14-85641㊞。「図柄合わせ遊技機及び報知装置」、同、14-85632㊞。「図柄合わせ遊技機」、同、14-85636㊞。「ゲーム装置」、㈱ミライエンタープライゼス（栃木）、14-85628。「ゲーム装置のメダル受け皿機構」、同、14-85639。「スロットマシン及びこれを用いた通信システム」、サミー㈱（東京）、14-85633。「遊技媒体払出装置」、同、14-85643。同、14-85644。「スロット遊戯機およびスロット遊戯機付パチンコ機」、㈱丸金（静岡）、14-85642㊞。「ゲーム機」、㈱カトウ製作所（東京）、14-85803。同、14-85812。「回転落下装置」、同、14-85822。「縄跳び遊技機」、サミー㈱（東京）、泉陽興業㈱（大阪）、14-85805。「ゲーム装置」、㈱バンプレスト（東京）、14-85806。「メダルゲーム機」、㈱ナムコ（東京）、アイレムソフトウェアエンジニアリング㈱（石川）、14-85808。同、㈱ナムコ（東京）、14-85809。同、14-85813。「ゲームシステムおよびゲーム制御装置」、同、14-85811。「ゲーム用の情報提供システムおよび情報記憶媒体」、同、14-85830。「ゲーム装置及び情報記憶媒体」、同、14-85831。「ゲームシステム及び情報記憶媒体」、同、14-85826。同、14-85828。同、14-85829。同、14-85845。同、14-85850。「ゲーム装置、ゲーム処理方法および記録媒体」、同、14-85839。「ゲーム装置及びゲーム用演算処理の制御方法」、同、14-85840㊞。「ゲーム機の入力装置」、同、14-85841。「マルチプレイヤーゲーム用の情報提供システムおよび情報記憶媒体」、同、14-85846。「ゲーム用の情報提供システム、情報提供方法および情報記憶媒体」、同、14-85853。「ゲーム装置」、同、14-85820。同、14-85842。同、㈱アトラス（東京）、14-85834。「遊戯機の景品展示払い出し装置」、日本サーボ㈱（東京）、14-85810。「走行体ゲーム装置」、同、14-85817。「ボートゲーム機における給、排水装置」、同、14-85819。「ボートゲーム機における波消し装置」、同、14-85818。「個人情報管理システム及び装着型データ保持具及び端末装置」、沖電気工業㈱（東京）、14-85814。「占いデータ支援システム」、角保正（大阪）、14-85816。「捕獲ゲーム装置」、㈱エス・エヌ・ケイ（大阪）、14-85821。「電子ゲームシステム」、㈲サージスペース（東京）、14-85824。「ネットワークを利用した電子ゲームシステム」、同、14-85848。「ゲーム画面表示方法、記録媒体及びゲーム装置」、㈱光栄（神奈川）、14-85827。「電子ゲーム装置」、ヤマハ㈱（静岡）、14-85832㊞。「ゲーム機用コントローラ」、ミノルタ㈱（大阪）、14-85833。「団体競技を模したビデオゲーム装置」、㈱タイトー（東京）、14-85835。「脳の健康維持装置」、㈲クリエーティブ企画（東京）、14-85836。「サイコロゲーム機」、㈱タクミコーポレーション（東京）、14-85838。「ビデオゲーム装置およびプログラムを格納した記録媒体」、㈱エニックス（東京）、14-85843。同、14-85847。「インターネット通信端末を利用したゲーム方法およびシステム」、三井物産㈱（東京）、14-85849。「ネットワークゲーム方法及びネットワークゲームシステム」、㈱セガ（東京）、14-85852。「インターネット上での男女ペア仮想子育てゲーム」、㈱センタイ（大阪）、14-85854。「業務用ゲーム機におけるカスタマイズされたゲームの遊技方法とそのシステム」、三菱重工業㈱（東京）、14-85844。「ゲームソフトの利用システム及びその配信方法」、同、14-85855。「データ放送を利用したゲーム機の機能拡張システムおよびデータ配信方法」、日本電気㈱（東京）、㈱テレミディック（神奈川）、㈱エフエム東京（東京）、㈱ジーコム・カードシステム（東京）、14-85856。「ジェットコースター用の自由落下タワー」、ヴェルネル・シュテンゲル（ドイツ）、14-85857。

Prize Forum

プライズフォーラム

五月の鯉で口ばかり 下手は上手の飾り物

——ゲーム機に使われる景品って市販価格が八百円以下と決められているでしょう。

——そうだよ。以前は業界の中だけの自主規制だったんだけど、去年風俗営業法の運用基準の見直しがあってハッキリさせたんだ。それによると「おおむね八百円以内の景品は風営法に定められた禁止行為の対象としない」とあるからね、違反して八百円以上の高額な商品を景品にしたら刑事処罰の対象になるらしい。

——市販価格が八百円って言うと、どうしても海外で安く作ろうとするでしょうね。

——そうだね。でもよほど監督していないと著作権違反や粗悪品が出まわる可能性があるよね。その著作権違反の商品をゲームの景品として使ったら著作権者や商標権者の権利を侵害したことになるからね、知らなかったとしても事件になる可能性があるだろうね。

——そうね、ゲームで上手く景品を取ってもそれがコピー品だったり、景品でケガをしたりしたらいやだわ。

——ケガをしてもメーカーや販売業者が分かっていれば相談もできるけれど、連絡もつかないようなメーカーや販売業者から景品を買ったりしたら、お店の方で対処することになるからたいへんだよ。

——そんな事を考えたら、やっぱりまじめで信用のおける景品を扱っている業者さんから景品は仕入れないといけないわね。

——そうさ、それが一番だよ。そういったことを守っていれば、お店も安心して営業できるし、お客さんだって楽しくプレイできるし、業界も健全に発展していけると思うよ。

話題のマシン

クレーン機に新機構のフック採用

景品を引っ掛け

タイトーから「カプリチオリフト」

㈱タイトー（本社東京、西垣保男社長）から、二人用クレーン機「カプリチオリフト」が四月上旬発売となった。

これは同社「カプリチオ」シリーズの新作。キャッチャー部に爪ではなく新機構のフック（半円形）を採用したもので、フックで景品を引っ掛けて吊り上げるという新タイプのクレーン機。レバーと二つのボタンを操作する。

上部から吊り下げられたフックをレバーで前後左右へ移動させ、ボタンでフックを上下に動かしながら、景品に付いているタッグの穴に入れて吊り上げ、落とし口まで運ぶとフックの角度が変わって景品が落下する。タイマー制なので、タイマー表示（LED）がゼロになるまでフックの移動操作を自由にできる。

フックの角度を変えることでペイアウト率を調節する。景品にはフックで引っ掛ける穴が開いたプラスチック板を粘着テープで付けるが、リングやひもなども使える。同プラスチック板千枚付きでOP価格九十万円。

カプリチオリフト
（右はフック部分）

「ストリートスナップ」新版

プーさんキャラ

セガ社から「くまのプーさん」

㈱セガ（本社東京、佐藤秀樹社長）から、日立ソフトウェアエンジニアリング㈱製シール機「くまのプーさん・ストリートスナップEG」が四月下旬発売となる。

これは「ストリートスナップ」シリーズ六作目で、機能はそのままにフレームをディズニーキャラ「くまのプーさん」のみに変更した新バージョン。全身シール機でのディズニーキャラの使用は初めてとなる。

フレームは「プーさん」とその仲間たちのキャラも採用しており、ワイド、スリム、アップの三つのサイズがあり計三十六種類を用意。うち三種類を選択して三回撮影する。

この後、タッチペンやスタンプでの落書き、カラーやセピアなど五種類からの色モード選択、明るさの変更を行なう。最後に分割パターン（二十五通り）を選ぶとプリントアウトされる。プリント中は画面上で、撮影した写真を使って十六パズルの遊びができる。

「EG・VOL5」からの改造キットOP価格十二万八千円。

くまのプーさん・ストリートスナップEG
（右はフレームの例）

キーボード入力による

愛犬育成ゲーム

コナミ「ドッグステーション」

コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）から、キーボード入力によるCG愛犬育成ゲーム機「ドッグステーション」が三月上旬発売となった。

これは犬に話しかける言葉を選んで入力しながら、子犬を成長させていくゲーム。ダックスフントやレトリバー、柴犬、ドーベルマンなど八種類の子犬から愛犬を選び、名前と性別、毛色を入力してスタート。

エサを与えたり散歩させたりするステージにミニゲームが設定されている。ミニゲームは飛んでくるフリスビーを食わえさせたり他の犬との綱引きや競走などがあり、クリアしないとエサや散歩はおあずけとなり、犬がやせ細ったりして体型が変わる。話しかける言葉の選び方で性格も変わる。データ記録用の磁気カード（別売二百円）を採用。二人同時プレイも可能。価格九十八万円。

ドッグステーション

移動容易な定置型乗物機

2人乗り消防車

トーゴ「なりきりしょうぼうしゃ」

㈱トーゴ（本社東京、山田朋一社長）から、定置型乗物機「なりきりしょうぼうしゃ」が四月下旬発売となる。

消防車をデザインした二人乗り。サイレンとホーンのボタン、走行音を上げるレバー付き。また後部の下に専用の棒を差し込むと車体がワンタッチで上がり、移動を容易にする新機構を装備。定価四十三万五千円。

なりきりしょうぼうしゃ

話題のマシン

ナムコから「グラスでドンピシャ!!」

グラスを滑らせ

TVメダル機「わくわくかんらんしゃ」も

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）から、プライズゲーム機「グラスでドンピシャ!!」が四月二十三日発売となる。またTVメダルゲーム機「わくわくかんらんしゃ」が三月上旬発売となった。

「グラスでドンピシャ!!」は、プレイヤーがバーのマスターとなってカウンター上でカクテルグラスを滑らせ、女性客の前で止めるというゲーム。キャビネットは西部劇に出てくるバーの雰囲気のデザインで、手前にカウンター、その後部に客のイラストが描かれている。

ボックス内に吊るされた三種の景品から一つ選ぶと、カウンターの右端にグラスが移動。次に左端にいる女性客の前のカウンター上に赤いランプが点灯、これがグラスを止める位置となる。グラスを左へ押した力に応じて溝に沿ってスライドしていき、ランプ点灯位置に止まれば景品が払い出される。

ランプは二十四個あるうちの三つが点灯するが、プレイするごとに位置がランダムに変わる。一ゲーム二回挑戦。コンティニューするたびにランプ点灯の数が増え、成功率が上がる。大型景品対応。価格八十五万円。

グラスでドンピシャ!!

「わくわくかんらんしゃ」は、同社〝プチプチメダルシリーズ〟三作目となるもの。ボタン一つを操作する。

ハムスターのキャラを画面左端の木の枝からジャンプさせ、右側で回転している観覧車のゴンドラにタイミングよく飛び乗らせるゲーム。うまく乗ればゴンドラに表示された数字の枚数分のメダルが払い出される。

メダルは三枚までベットでき、枚数が多いほどハムスターのジャンプ力が強くなる。ゴンドラによっては中に別のキャラが乗っており、落ちそうになったハムスターを引き上げてくれたり、逆に落とされたりもするなどのフィーチャーがある。価格二十五万円。

わくわくかんらんしゃ

小型プッシャーシリーズ4弾

傾くプロペラ機

カトウ「フライングキッズ」

㈱カトウ製作所（本社東京、加藤栄子社長）から、メダルプッシャーゲーム機「フライングキッズ」が四月下旬発売となる。

これは小型プッシャー機の同社共通キャビネット「K-MG2001B」シリーズ四作目となるもの。ボックス内にブタが乗ったプロペラ飛行機が設置され、アイキャッチ効果がある。

プレイフィールド上にある三ヵ所のホールにメダルが入ると、奥の盤面にあるLEDデジタルスロットが回転、数字が揃えばメダルがフィールドに補給される。3か7が揃うとジャックポットとなり多数のメダルが補給され、さらにF、J、Pの文字が揃うとスーパージャックポットで飛行機が傾き、両翼に乗せられた大量のメダルが落下するというフィーチャーがある。OP価格三十九万八千円。

なお同シリーズ四台を十字形に並べ四つのコーナーを埋めて一つのセットにする「サイドオプション」を近く発売する。

フライングキッズ

SC用メダルゲーム機

寿司ネタ当てる

こまや「かいてん寿司」

㈱こまや（本社神戸市、尾上芳郎社長）から、メダルゲーム機「かいてん寿司」が二月下旬発売となった。

回転寿司屋をモチーフにしたもので、ターンテーブル上の小皿に七種類の寿司が乗せられ、中央に高げたをはき、たすきがけをした動物の寿司職人を配置。

ゲームはルーレット形式で、回転をボタンで止め、選んだ寿司が正面に来れば当たり。寿司は払い出し枚数によって四つに分けられ、それぞれに対応したボタンが四つある。ベットは一ヵ所一枚で一回につき最高四枚（四ヵ所）まで投入できる。

寿司により払い出し枚数が異なり、イカ・玉子・スイカの二枚からトロの三十枚まで。なお寿司は消しゴムを利用。OP価格二十九万八千円。

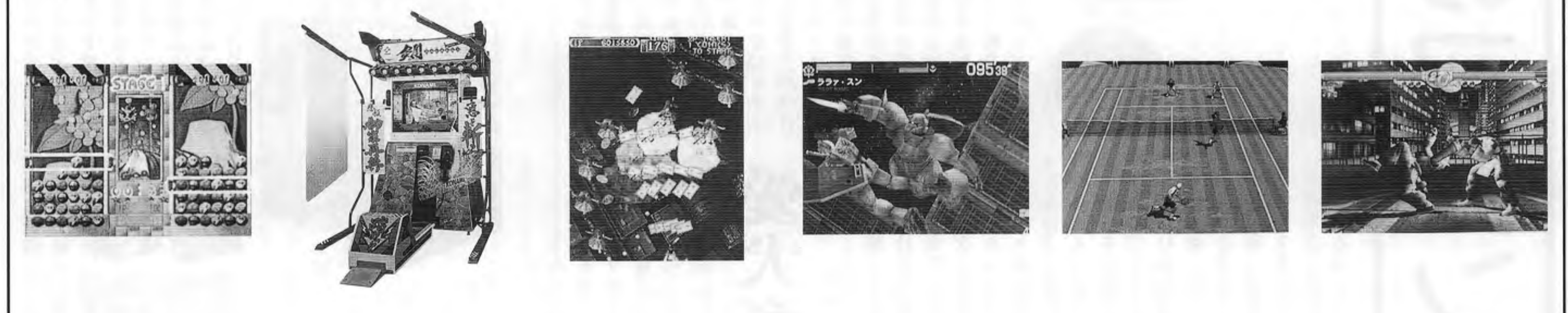
かいてん寿司

総目録 No.120

本紙「話題のマシン」でとりあげた機械の総目録です。とりあげた時点でⓐ明らかなコピー機やⓑとばくに使用されやすいメダルゲーム機は、すでに排除しています。配列は❶ＴＶゲーム機❷アーケードゲーム機（プライズマシンを含む）、❸メダルゲーム機、❹ＡＭ自販機、❺乗物機、❻その他に分類しそれぞれ掲載順としました。社名末尾の数字は掲載号数です。なお基板、ＲＯＭキットのみなどのＴＶゲーム機については、画面の写真だけにしました。（一部次回へ繰り越し）

ズパパ
「ネオジオ」ソフトでコミカルアクションゲーム。階層状画面で敵にキャラを投げつけ体当たりして倒す。カートリッジＯＰ価格６万８千円。【ＳＮＫ】No.642

電脳戦機バーチャロンフォース
グレードアップ版で２対２のチームバトルモードや、２人用でライフ分配システムなど追加。価格262万５千円、改造キット162万５千円。【セガ社】No.642

シャカっとタンバリン！ニューバージョン
18曲追加。２人プレイで完成させる星形やハート形など形が増えた。改造キットＯＰ価格23万８千円。【セガ社】No.642

お天気ころりん
「Ｇネット」ソフトでパズルゲーム。“お天気玉”を並べ替えながら同色玉を４つ並べて消す。ゲームカードＯＰ価格13万円。【タクミ／タイトー】No.645

剣
ＴＶ剣劇ゲーム。刀の柄をデザインしたセンサー内蔵コントローラーを振り画面上の敵を斬り倒す。ペダルで遠い敵に近づく。価格108万円。【コナミ】No.644

式神の城
「Ｇネット」ソフトでシューティングゲーム。強力な“式神攻撃”で大量得点となる。ゲームカードＯＰ価格13万円。【アルファシステム／タイトー】No.644

機動戦士ガンダム連邦ＶＳジオンＤＸ
空中戦も可能となり宇宙空間ステージを追加。キャラの技や動きも一新。「ナオミ」用ＧＤ－ＲＯＭでＯＰ価格26万８千円。【カプコン／バンプレスト】No.644

パワースマッシュ ２
ＣＧテニスゲーム。女子プロ選手を加え男女混合ダブルスもできる。球種打ち分けも可能。「ナオミ」用ＧＤ－ＲＯＭでＯＰ価格16万８千円。【セガ社】No.644

バーチャファイター４・バージョンＢ
マイナーチェンジ版。キャラの力量や操作系など見直しゲームバランスを調整。「ナオミ２」基板とＧＤ－ＲＯＭキット価格84万１千250円。【セガ社】No.644

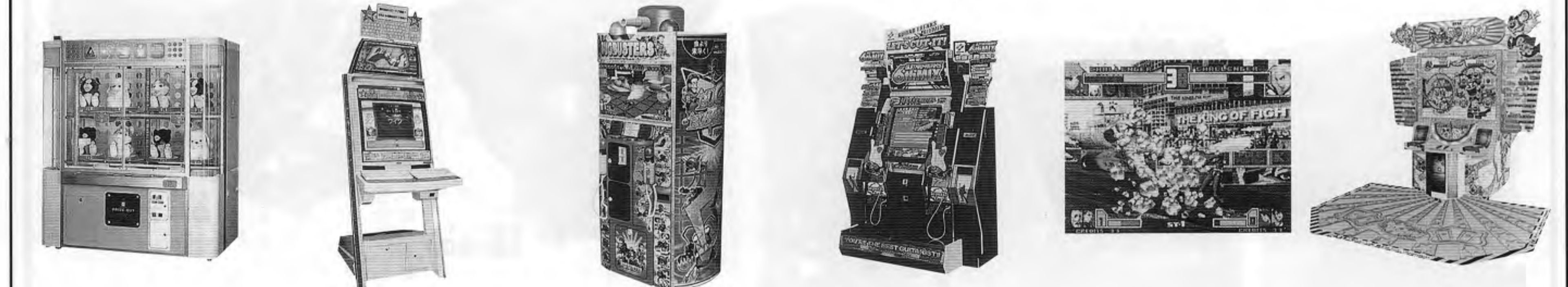
ドラムマニア 5th Ｍｉｘ
ドラムシミュレーションゲーム。ネットランキング対応コース、幅広い年代を対象にした35曲など追加した。改造キット価格24万８千円。【コナミ】No.646

撃牌砦／雀スペース
ＴＶパズルゲーム。牌を並べて消す「撃牌砦」と、牌を取り除いて揃える「雀スペース」の２種を内蔵。基板ＯＰ価格14万８千円。【メトロ／ナムコ】No.645

ダービーオーナーズクラブ Ⅱ
多人数用競走馬育成ゲーム。調教状態を見てレース出場の有無を選択できるなど改良。新カードリーダー含む改造キットＯＰ価格320万円。【セガ社】No.645

中国龍プリティチャンス
シリーズ５作目のＴＶパズルゲーム。多彩なアイテムを追加。「ＰＧＭシステム」用ゲームカートリッジＯＰ価格18万８千円。【ＩＧＳ／エイブル】No.645

ビートマニアⅡＤＸ 6thスタイル
ＤＪシミュレーションゲーム。上級コースを充実させマニア指向を強めた。ＯＰが設定できるコースも追加。改造キット価格24万８千円。【コナミ】No.645

マンボ・ア・ゴーゴー
同社同名機の基板タイプで汎用キャビネット用。コンガの代わりにボタンを叩く。ゲーム内容は完成品と同じ。基板キット価格19万８千円。【コナミ】No.645

ＰＰ－ＡＡ01
１人用プライズマシン。バーを移動させ回転台に乗せた景品を押して後方へ落とす。リモコンで各種設定の変更ができる。ＯＰ価格92万円。【アルゼ】No.642

Ｌａキーボードュ
キーボード入力練習ゲーム。テスト形式で答えの文字を入力していく。「ナオミ」用ＧＤ－ＲＯＭと操作盤のセットＯＰ価格19万８千円。【セガ社】No.647

バグバスターズ
備え付けの殺虫スプレーで画面上の害虫にエアーを噴射してやっつける。噴射範囲変更などアイテムも。ＯＰ価格73万８千円。【ＥＭテック／Ｂ＆Ｆ】No.647

ギターフリークス 6th Ｍｉｘ
ギターシミュレーションゲーム。３つのコースから選べるノンストップモード追加。収録曲は100曲以上に増加。改造キット価格19万８千円。【コナミ】No.647

ザ・キング・オブ・ファイターズ2001
「ネオジオ」のＫＯＦシリーズ８作目。選択キャラが４人に増え４対４のバトルに。カートリッジＯＰ価格18万８千円。【イオリス／サンＡＭ】No.646

シャカっとタンバリン・超パワーアップチュ！
１つのメーターを２人で共用する２人同時協力プレイモードが追加された。改造キットＯＰ価格17万８千円。【セガ社】No.646

話題のマシン

（第642号～第647号）

ファンシーリフターツイン ２
２人用プライズマシン。バケットの大きさを変え使用景品の幅を広げた。継続プレイの要素を強め音声など演出充実。ＯＰ価格98万円。【カトウ製作所】No.642

シルバービート・リニューアルバージョン
大型景品のみとなり、新しいフィーチャーや機能を追加。ゲームを分かりやすくした。ＯＰ価格55万円。【カトウ製作所】No.642

ＣＰ－ＡＡ02
２人用クレーン機。１Ｐ側と２Ｐ側の仕切りを移動でき、左右で異なる景品の使用も可能。難易度自動調整機能を内蔵。価格92万円。【アルゼ】No.642

ノックダウン2001
パンチングゲーム機。グローブをはめて大きなサンドバッグを殴ると背後の鎖に当たり衝撃音が出る。力量評価とランキングも。価格85万円。【ナムコ】No.646

プチポンコレクション
プライズゲーム機。40ミリ景品カプセルをレバーで弾き下の穴に入ると景品１－３個払い出す。デザイン２種。ＯＰ価格19万８千円。【バンプレスト】No.645

ゴーストパンチ
プライズゲーム。ハンマーで４ヵ所のパッドを叩いてパックを上へ飛ばし、動くゴーストに当てて得点を重ねる。ＯＰ価格49万８千円。【こまや】No.645

バスケキッズ
プライズゲーム機。盤面周囲のポケットに対応したレバーでパックを弾き、最上部のゴールに入れ得点を重ねる。ＯＰ価格25万８千円。【タイトー】No.645

ＢＩＮ ＴＡＴＥ
プライズゲーム機。リングを吊り下げたサオを操作し、倒れているピンにリングをかけて立たせる。大小の景品を使用。ＯＰ価格49万８千円。【こまや】No.644

チャンピオンホッケー
エアーホッケーゲーム機。フィールドの高さが低く、子どもでも楽にプレイできる。タイマー制か得点制に切り替え可能。定価92万５千円。【トーゴ】No.642

ファンキューブ ３
ＴＶメダルゲーム機。野球、パズル、並ぶ色の順を当てるゲームの３種類から選択してプレイ。ＯＰ価格39万８千円、改造キット14万８千円。【ナムコ】No.644

ワンダークラッシュ
レバー操作でボールを弾き返しながら奥の的に当てるプライズゲーム機。フィールドは傾斜面で角度が変わる。ＯＰ価格64万円。【タイトー】No.647

射的名人
ガンゲーム機。ピストルでＢＢ弾を発射して標的を倒し、一定得点以上で景品カプセル払い出し。難易度５段階から選択。ＯＰ価格82万円。【エイブル】No.647

釣れるんです！ハイ
２人用魚釣りゲーム機。レバーで磁石付きのサオを操作し水槽の模型の魚を釣り上げると景品払い出し。ＯＰ価格108万円。【大平技研工業】No.647

ロボゲッチュ
プライズゲーム機。レバーでブルドーザー形ロボットを操作しボールを奥のゴールへ次々と運んでいく。ＯＰ価格64万８千円。【バンプレスト】No.646

スパイラルチャンス
プライズゲーム機。打ち出したボールがフィールドの風車を回すとスパイラルが回転、吊り下げ景品を落とす。ＯＰ価格42万８千円。【エイブル】No.646

おでかけセット
定置型乗物機。トミーの玩具がモデル。消防車が短い直線軌道をターンし往復する。２人乗りでＯＰ価格178万円。【ＡＫワークス／伊藤忠産機】No.642

ポケモンなかよしドライブ
バッテリーカー。ポケモンキャラをデザインした３台と専用フィールドとのセット。キャラカードを払い出す。ＯＰ価格284万円。【バンプレスト】No.642

シャイニーショット
シールプリント機。ストロボを４ヵ所に設置し全面均一の明るさで撮影。撮影後に明るさを７段階で調整できる。ＯＰ価格148万円。【オムロン】No.647

セレブリティスタジオ
シールプリント機で証明写真モードも搭載。カメラが利用者に合わせ自動的に移動し高さを決定する。色合い調整機能もある。価格148万円。【コナミ】No.646

やまとなでしこ
シールプリント機。撮影と落書きの場所を別々に設置。シール機最多の21カットを撮影、うち６カットを選択。ＯＰ価格158万円。【アトラス】No.644

グレイテストチャンプ
メダルプッシャーゲーム機。メダルが特定部を通るごとにボクサー人形が相手人形にパンチを出すという演出がある。ＯＰ価格64万円。【タイトー】No.646

MAY 1

Game Machine's Best Hit Games 25

■ＴＶゲーム機 ── ソフトウェア (VIDEO GAME SOFTWARE)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	バーチャファイター　4（セガ社　Naomi 2） Virtua Fighter 4 (Sega)	7.42
2	–	メタルスラッグ　4（メガ／サンAM　ネオジオ） Metal Slug 4 (Mega/Play More)	6.55
3	2	機動戦士ガンダム　連邦 VS ジオンDX（カプコン／バンプレスト　Naomi） Mobile Suit Gundam DX (Capcom/Banpresto)	6.21
4	4	機動戦士ガンダム　連邦 VS ジオン（カプコン／バンプレスト　Naomi） Mobile Suit Gundam (Capcom/Banpresto)	5.86
5	3	パワースマッシュ　2（セガ社　Naomi） Virtua Tennis 2 (Sega)	5.64
6	5	バーチャストライカー　3（セガ社　Naomi） Virtua Striker 3 (Sega)	5.48
7	6	ザ・キング・オブ・ファイターズ2001（イオリス／サンAM　ネオジオ） The King of Fighters 2001 (Eolith/Brezza Soft)	5.43
8	8	カプコン　VS　SNK　2（カプコン　Naomi） Capcom vs. SNK 2 (Capcom)	4.91
9	30	対戦ホットギミック　快楽天（彩京） Mahjong Hot Gimmick "Kairakuten"* (Psikyo)	4.89
10	11	鉄拳　4（ナムコ） Tekken 4 (Namco)	4.84
11	9	ことばのパズルもじぴったん（ナムコ） Word Puzzle* (Namco)	4.81
12	15	すくすく犬福（ビデオシステム） Quiz Lucky Dog* (Video System)	4.75
13	13	テトリス（セガ社） Tetris (Sega)	4.72
14	17	テトリス・ザ・グランドマスター（アリカ／カプコン） Tetris The Grand Master (Arika/Capcom)	4.71
15	21	スーパーワールドスタジアム　2001（ナムコ） Super World Stadium 2001 (Namco)	4.62
16	18	対戦ホットギミック　フォーエバー（彩京） Mahjong Hot Gimmick Forever* (Psikyo)	4.50
17	33	パワースマッシュ（セガ社　Naomi） Virtua Tennis (Sega)	4.43
18	16	上海・昇龍再臨（タイトー　Gネット） Shanghai Climbing Dragon (Taito)	4.33
19	24	ミスタードリラー　グレート（ナムコ） Mr. Driller Great (Namco)	4.19
20	18	ギルティギア　X（サミー　Naomi） Guilty Gear X (Sammy)	4.14
21	27	ストライカーズ1999（彩京） Strikers 1999 (Psikyo)	4.10
22	30	メタルスラッグ　3（SNKネオジオ） Metal Slug 3 (SNK)	4.02
23	10	上海・三国牌闘儀（サン電子／童／タイトー　Gネット） Shanghai Sangokuhaitogi (Sun/Warashi)	4.00
24	32	ぷよぷよSUN（コンパイル／セガ社） Puyo Puyo 3 (Compile/Sega)	3.71
25	28	鉄拳タッグトーナメント（ナムコ） Tekken Tag Tournament (Namco)	3.63

*The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

評価 (RATING)　調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下（以下省略）

■完成品タイプのＴＶゲーム機 (DEDICATED VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	頭文字Dアーケードステージ（セガ社） Initial D (Sega)	8.79
2	2	太鼓の達人　2（ナムコ） Taiko no Tatujin 2 (Namco)	8.67
3	–	ドラムマニア・シックススミックス（コナミ） Drum Mania 6th Mix (Konami)	8.00
4	3	ダービーオーナーズクラブ　Ⅱ（セガ社） Derby Owners Club Ⅱ (Sega)	6.88
5	–	ギターフリークス・セブンスミックス（コナミ） Guitar Freaks 7th Mix (Konami)	6.67
6	6	ポップンミュージック　7（コナミ） Pop'n Music 7 (Konami)	6.50
7	7	スリルドライブ　2（2P／SD／DX）(コナミ) Thrill Drive 2 (2P/SD/DX) (Konami)	6.10
8	4	ルパン三世・ザ・シューティング（セガ社） Lupin Ⅲ - The Shooting (Sega)	6.07
9	8	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド　2（DX／UP）(セガ社) The House of The Dead 2 (DX/UP) (Sega)	5.90
10	5	湾岸ミッドナイト（ナムコ） Wangan Midnight (Namco)	5.77
11	10	ザ・警察官　2（コナミ） Police 911 2 [Police 24/7 2] (Konami)	5.60
12	9	タイムクライシス　2（SD／DX／S）(ナムコ) Time Crisis 2 (SD/DX/S) (Namco)	5.47
13	13	剣（コナミ） Brade of Oner (Konami)	5.43
14	11	犬のおさんぽ（セガ社） Walk The Dog (Sega)	5.25
15	12	バトルギア　2（タイトー） Battle Gear 2 (Taito)	4.79
16	19	ビートマニア・セブンスミックス（コナミ） Beat Mania [Hip Hop Mania] 7th Mix (Konami)	4.71
17	17	シャカっとタンバリン！（セガ社） Syakatto-Tambourine (Sega)	4.63
18	15	ヴァンパイアナイト（SD／DX）(ナムコ) Vampire Night (SD/DX) (Namco)	4.60

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	衝撃美写（日立ソフトウェアエンジニアリング／セガ社） Shogekibisya (Hitachi Software Engineering/Sega)	9.36
2	5	らくパラショット（オムロン） Rakupara Shot (Omron)	9.33
3	2	劇的美写（日立ソフトウェアエンジニアリング／セガ社） Gekitekibisya (Hitachi Software Engineering/Sega)	9.20
4	4	やまとなでしこ（アトラス） Yamatonadeshiko (Atlus)	8.92
5	3	美肌惑星（日立ソフトウェアエンジニアリング／ナムコ） Bihada Wakusei (Hitachi Software Engineering/Namco)	8.90
6	6	天使のステージ（イーキューリンク／辰巳） Angel Stage (Tatumi)	7.64
7	8	ハードパンチャー　はじめの一歩（タイトー） Hard Puncher (Taito)	7.57

米国「リプレイ」誌　プレイヤーズ・チョイス　4月号から

アップライト・ビデオ

	機種名（メーカー名）	評価
1	トーナメント・ゴールデンティー・フォー2002トーナメント（インクレディブル・テクノロジー）	8.68
2	サイレントスコープ　EX（コナミ）	8.00
3	トータルバイス（コナミ）	8.00
4	トーナメント・ゴールデンティー・フォー（IT）	7.63
5	ダークシルエット・サイレントスコープ　2（コナミ）	7.58
6	ハウス・オブ・ザ・デッド（セガ社）	7.42
7	トーナメント・ゴールデンティー・フォー2002ノントーナメント（IT）	7.36
8	サイレントスコープ（コナミ）	7.29
9	ハウス・オブ・ザ・デッド　2（セガ社）	7.27
10	ゴールデンティー・フォー（インクレディブル・テクノロジー）	7.10
11	サイトフォー（アタリゲームズ）	7.00
12	ウィングシューティング・チャンピオンシップ（サミー）	7.00
13	インベーション（ミッドウェー）	7.00
14	マキシマムフォース（アタリゲームズ）	6.98
15	エリア51（アタリゲームズ）	6.79

デラックス型・ビデオ（シットダウン、コックピット、アーケードアトラクション）

	機種名（メーカー名）	評価
1	モーキャップボクシング（コナミ）	8.60
2	ジャンボ・サファリ！（セガ社）	8.50
3	ダンスダンスレボリューション（コナミ）	8.33
4	タイムクライシス　Ⅱ（ナムコ）	8.17
5	クルージンイグゾティカ（ミッドウェー）	8.14
6	１８ホイーラー（セガ社）	8.00
7	サンフランシスコ・ラッシュ：2049（アタリゲームズ）	7.79
8	スマッシングドライブ（ナムコ）	7.60
9	クレイジータクシー（セガ社）	7.58
10	ポリス911〔ザ・警察官〕（コナミ）	7.57
11	NASCARアーケード（セガ社）	7.56
12	アークティックサンダー（ミッドウェー）	7.50
13	ロストワールド・ジュラシックパーク（セガ社）	7.47
14	クライシスゾーン（ナムコ）	7.33
15	クルージンワールド（ミッドウェー）	7.26

ビデオ・ソフトウェア

	機種名（メーカー名）	評価
1	テッケン〔鉄拳〕4（ナムコ）	7.91
2	ターキーハンティングUSA（サミー）	7.82
3	ディアハンティングUSA（サミー）	7.76
4	ビッグバックハンター（インクレディブル・テクノロジー）	7.75
5	バーチャテニス〔パワースマッシュ〕2（セガ社）	7.50
6	カプコンvsSNK　2（カプコン）	7.29
7	メタルスラッグ　3（SNKネオジオ）	7.11
8	マーヴルvsカプコン　2（カプコン）	6.81
9	マーヴルvsカプコン（カプコン）	6.65
10	シンプソンズ・ボウリング（コナミ）	6.65
11	NBAショータイム・ゴールドエディション（ミッドウェー）	6.63
12	テッケン〔鉄拳〕タッグトーナメント（ナムコ）	6.62
13	メタルスラッグ　X（SNKネオジオ）	6.61
14	NFLブリッツ2000ゴールドエディション（ミッドウェー）	6.58
15	カプコンvsSNK（カプコン）	6.56

フリッパー

	機種名（メーカー名）	評価
1	シャーキーズ・シュートアウト（スターン）	8.00
2	モノポリー（スターン）	7.83
3	スターシップトルーパーズ（セガ・ピンボール）	7.63
4	アダムスファミリー（バリー）	7.59
5	ストライカー・エキストリーム（スターン）	7.57

オールディー・ビデオ

	機種名（メーカー名）	評価
1	デイトナUSA（セガ社）	7.43
2	ブロップサイクル（ナムコ）	7.17
3	サンセットライダーズ（コナミ）	7.14
4	シンプソンズ（コナミ）	6.73
5	リボリューションX（ミッドウェー）	6.67

　《本紙特約》調査方法は本紙「ベストヒットゲームズ25」と同様だが、アップライト中心の米国市場なので分類など異なる点がある。日本語版にするに当たり機種名、開発メーカー名などの註を加えた。

Namco Names Takagi President

Namco Limited, Tokyo, announced changes in its top management and drastic organizational reform on March 29. Kyushiro Takagi, executive vice president, who has been responsible for management reform since February last year, will be promoted to president, and Akiyoshi Sarukawa, executive director, to executive vice president, as of May 1. Masaya Nakamura, founder and chairman/president, will remain as chairman, but will concentrate on his job as president of the movie subsidiary Nikkatsu.

Namco will set up five separate internal company/divisions: (1) Contents & Technology (CT), (2) Amusement Machine (AM), (3) Entertainment (ET), (4) P-7, (5) Web & Mobile Contents (WMC) – as of May 1. CT will undertake development of coin-op and consumer video games, AM coin-op game sales, ET arcades operations, P-7 liquid crystal games for pachinko machines, and WMC development of video games for mobile phones. Businesses not belonging to these groups

K. Takagi　　A. Sarukawa

will be handled by the Incubation Center.

The strategic headquarters for overall group management will be sizably expanded as a result of setting up six new sections: management strategy, financial affairs strategy, personnel affairs strategy, management of related companies, information strategy, and intellectual properties. The head of the management strategy division, which has been undertaken by Kyushiro Takagi, vice president, will be undertaken by Masahiro Tachibara, executive director, from May 1. Incidentally, Ryuji Hashiguchi, vice-chairman, will withdraw to the position of director and adviser.

Kyushiro Takagi, 58, entered Nakamura Seisakusho (renamed to Namco in 1977) in 1969, became director of arcade operations in 1991, executive director in 1998, and has served as executive director since April 2001.

Akiyoshi Sarukawa, 57, entered Nakamura Seisakusho in 1967, became director of coin-op game sales in 1990, executive director in 1992, and has served as executive director of the sales department with representative rights since April, 2001.

Hope Celebrates 50th Anniversary

In commemoration of the 50th anniversary of its founding, Hope Co., Ltd., Tokyo, has published a book entitled "History of Hope" and distributed it to customers, suppliers and others in the industry. This forms a part of the company's 50th anniversary commemorative events. The company will move to its New Kawasaki Factory within this year. Kawasaki Factory which is close by the previous Kawasaki Factory within this year.

Hope was originally established as Hope Syokai in April 1952 by Sadayoshi Ono, the founding president. His initial business centered on automobile repair service. His business and fame grew with the release in December 1952 of the company's auto tricycle "Hope Star". Although the company produced 900 units/month in 1958, it gave up production in 1965. In the meantime, the company began manufacturing amusement rides for amusement parks from 1962 and then turned to kiddie rides from 1971. From 1974 it also began operating FECs.

In June last year, or just before the 50th anniversary, president Sadayoshi Ono died at age 80, and his son Yoshifumi Ono took over as president. Tokuzou Yano, who was in charge of the sales department, also died in September last year at age 68. The company says that, due to these circumstances, showy commemorative events cannot be performed.

Of Hope's new factories, construction of #1 factory was completed in April last year, and that of #2 factory will be completed in June this year. ¥1,100 million was spent constructing these facilities. Hope has already completed the transfer of its production facilities to the new # 1 factory, and will do the same for the # 2 factory within this year. Hope explains that the new production facilities will strengthen its position in the kiddie rides industry.

"Hope Star" 1952

Aeon Fantasy Shows Favorable Results

Aeon Fantasy Co., Ltd., Chiba, an FEC operator company, which first offered its stocks for public subscription in February this year, posted ¥17,343 million in revenue, up 11.5% over the preceding year, and ¥699 million in net income, up 6.9%, for the fiscal year ended February 2002. Aeon Fantasy is a subsidiary of Aeon Group, a major Japanese supermarket developer, and has no subsidiary.

Aeon Fantasy operates FECs within Aeon Group supermarkets at 150 locations (134 run directly and 16 under franchise) as of February. It is also planning to newly open 30 locations with the funds generated from the stock offering in February.

86.4% of Aeon Fantasy's stocks are owned by Aeon Group.

Aeon Fantasy is forecasting ¥19,600 million in revenue and ¥850 million in net income for the fiscal year to end February 2003.

More Fuei Red Tape For Operators

The enforcement regulations of the Fuei Law were revised by the National Public Safety Commission on March 25. The new regulations stipulate that an additional document entitled "method for operation" must be submitted with the license application form. All business which "affect public morals" ("fuei") (from cabarets No. 1 to pachinko parlors No. 7 and arcades No. 8) require such a license.

The "method for operation" is a document which had previously been deemed unnecessary. In the document, the applicant must mention the number of operating hours, whether or not there are employees under 18 years old, those under 18 years old are prohibited to enter, and whether alcoholic beverages are offered.

Also the Japanese Government recently stipulated that two photographs of the establishment manager must be attached to all documents regarding "fuei" operations stipulated in the Fuei Law. One photograph is affixed to the certificate of manager, while the other is preserved by the relevant Local Public Safety Commission (actually, the police office). The Fuei Law stipulates that the manager must always be present at the place of operation. In many cases, however, the manager is absent or a different individual is acting as manager. Hence, it is deemed that this system was newly devised.

From July 1 on, photographs must be supplied for all locations which have so far been licensed. For locations licensed after July 1, the photographs must be attached to the license application.

In Japan, arcades are generally regarded as Fuei Operation No. 8, and cannot be operated without a police license. This was decided at the Diet in the summer of 1984, and has been enforced from February 1985. Since that time, Japan's arcades have been under police control. However, the objective of legislation is unclear, exposing various contradictions.

Game Machine
Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
Yachiyo Bldg., 2-2-1,
Nakazaki-Nishi, Kita-ku,
Osaka, 530-0015 Japan
faxphone (81) 6-6314-3821
Email: editor@ampress.co.jp
Web site: http://www.ampress.co.jp/

namco
今マスコミで話題沸騰中!!
AM業界の旬ネタ!漫才つっこみゲーム発売迫る!!
松竹芸能の人気若手漫才コンビたちが書き下ろした全20ネタを収録!
もちろん芸人の声も振り付けも、本物そのままに再現しています!
横山 たかし・ひろし
ますだおかだ
アメリカザリガニ
Over Drive
T・K・O
オーケイ
オジンオズボーン
ダックスープ
シンデレラエキスプレス
ネタを良く聞いてつっこもう!
ネタが始まると画面下部に
音声に合わせてテロップ(文字)が
表示されます。
じゃあ何になさいます?
シェフの気休めセットですね?
テロップが緑文字の時は、ペダルを踏んで、あいづちを入れます。
テロップが赤文字の時は、人形を叩いてつっこみます。
入力部説明
ビシッ 後頭部 やかましいわ!
オデコ わけわからんわ! バシッ
胸 なんでやねん! ベシッ
あいづちペダル ギュッ
漫才
NEW
つっこみ養成ギプス
ナイス★ツッコミ™
春の強力ラインナップ
NEW
湾岸ミッドナイトR
© 楠みちはる/講談社
熱チュー!プロ野球2002
© FUJI TELEVISION
ワイワイクリッパー
グラスでドンピシャ!!
ドラゴンクエスト 超でっかいぬいぐるみ ~スライムナイト登場編~
8月発売
わくわくかんらんしゃ
ねこショット!
ぱっくんレストラン
ザ・ジャックポット くす玉キット
どんぐりどーこだ?
じゃんけんしようよ!
おやつちょ~だい!
太鼓の達人3
ガンダムメダルシューティング ~V作戦発動!~
© 創通エージェンシー・サンライズ
© BANDAI 2002 © BANPRESTO 2002
発売元:(株)バンプレスト
ザ・ジャックポット 大量メダル
スマッシュコートプロトーナメント
NEW
ファンキューブ4
NEW
ジャックポットステージキット
WIDEISM SP-02
すごろチックJAPAN
パズボール
ナムコ・ワンダーページ
インターネットで最新の製品情報をお届けしています
http://www.namco.co.jp/
「遊び」をクリエイトする 株式会社ナムコ
本社 〒146-8655 東京都大田区矢口2-1-21 TEL.03(3756)2311(大代)
AM販売部(東京)〒146-8656 東京都大田区多摩川2-8-5 TEL.03(3756)8552(代)
(大阪)〒564-0063 大阪府吹田市江坂町1-21-26 TEL.06(6338)3511(代)
(福岡)〒812-0006 福岡県福岡市博多区上牟田2-12-24 TEL.092(474)5605(代)
© 2002 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED